
GANHE 20 ZELDA: COLLECTOR'S EDITION PARA GAMECUBE
POKÉMON
OS MONSTROS ESTÃO VOLTANDO
A REVISTA OFICIAL DO GAME BOY • GAMECUBE • NINTENDO 64
Nintendo®
WORLD
SELO Nintendo OFICIAL
CONRAD EDITORA
72 AGOSTO 2004 R$ 6,50
GAME BOY NA VEIA!
SPIDER-MAN
HARRY POTTER
LEVE OS HERÓIS DO CINEMA NO SEU BOLSO
+ ESTRATÉGIAS
MARIO GOLF: ADVANCE TOUR GBA
MEGA MAN ANNIVERSARY COLLECTION GC
É VERDADE: NINTENDO DS MUDOU
VEJA NA PÁG.11
agora com material exclusivo da NINTENDO POWER
www.nintendoworld.com.br
00072
9 771516 189008

METROID PRIME

EDIÇÃO LIMITADA!
COMPRE JÁ O SEU.



Pacote com o game Metroid Prime e bônus disc de Metroid Prime 2 Echoes!



NINTENDO GAMECUBE

EDITORIAL



NINTENDO POWER

De pernas para o ar!

Como prometemos na última **Nintendo World**, esta edição está recheada de superpoderes. A começar por Homem-Aranha e Harry Potter, os dois maiores (e mais famosos) heróis da atualidade. Se no cinema o sucesso dos dois foi absurdo, o mesmo pode ser dito sobre os jogos lançados para o Game Boy Avance. Para comprovar a teoria do sucesso, a equipe da **NW** preparou duas estratégias completas de **Spider-Man 2** e **Harry Potter and the Prisoner of Azkaban**. Confira também a estratégia para **Mario Golf: Advance Tour** e **Mega Man 8**. Além de dicas e truques para muitos outros heróis que já passaram pelos consoles da Nintendo.

Já que estamos falando em sucesso, você também encontra aqui a cobertura completa do AnimeFriends e AnimeCon, realizados em Julho. A **Nintendo World** esteve lá e acompanhou a disputa entre os cosplayers, o torneio Pokémon e ainda conta os bastidores do evento.

Quanto à próxima edição, só posso adiantar uma coisa: ela vai estar absurda! Afinal, será o número que comemora os 6 anos da **Nintendo World**. Muitos prêmios, novidades, matérias especiais e, lógico, muitas dicas e detonados!

Confira na página 15 o resultado da promoção **CLASSIC NES**. Será que o seu nome está lá? Tomara!

A sua próxima Nintendo World chegará nas bancas em 10 de Setembro!

Beatriz Sant`Ana
beatriz@conradeditora.com.br

Índice

Nosso critério de avaliação:

Todos os Reviews da **Nintendo World** trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

GRÁFICOS: é o visual, os efeitos de luz e sombra, as cores e a movimentação dos personagens.

JOGABILIDADE: é a resposta do controle aos comandos, a facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.

SOM: são as músicas, os efeitos sonoros, vozes e ruídos.

DIVERSÃO: é o prazer que o game proporciona para quem joga.

REPLAY: é a vontade de jogar o game novamente, se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Jogos realmente bons receberão os troféus **NW**, indicando games que você precisa mesmo ter em sua coleção. Pode confiar!

de 8,0 a 8,9	de 9,0 a 9,9	10
	 	


CONRAD EDITORA

CONSELHO EXECUTIVO
Cristiane Monti
André Forastieri
Rogério de Campos

REDAÇÃO
Coordenador Editorial Marcelo Barbão



Editora Maria Beatriz Sant'Ana
Editor Assistente Eric Araki
Diretor de Arte Mario AV
Chefe de Arte Ana Franco
Designer Kelven Frank

COLABORADORES
Daniel Lima, Eduardo Trivella, Fabio Santana, Ivan Cordon, JP Nogueira, Juliana Fernandes, Renato Siqueira, Renato Viliegas, Pablo Miyazawa (textos); Homero Letonai, Andressa Nozue (arte), Alessandra Lacerda (revisão)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens Ednilson de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos
Coordenadores de Produção Ed Wilson Dias, Alessandra Vieira, Leonardo Borgiani

WEB
Coordenador de Conteúdo Odair Braz Junior
Webmasters Mateus Reis, Fernando Nogueira

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora de Publicidade Luciana Eschiapati
Executivos de Vendas Gracia Lemos e Rafael Ferreira
Assistente Comercial Krisley Camilo
Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Executiva de Vendas Diretas Vanessa Serra
Gerente de Vendas em Bancas Ana Paula Gonçalves
Gerente de Circulação Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS
Gerente de Produto Bruna Alario
Gerente de Marketing Chris Peruch

ADMINISTRAÇÃO
Diretor Administrativo-Financeiro Celso Pedroso Leite **Gerente Financeira** Solange Reis
Analista de Recursos Humanos Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon

Nintendo World
Edição 72, agosto de 2004, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Anaí Gonzalez e Regina Toledo
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc. Tel.: (11) 3346-6191 Fax: (11) 3346-6078 atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3346-6191
atendimento@conradeditora.com.br

Impressão: Plural
Distribuição DINAP

Eric, você é de araque?

Gostaria que o sr. Eric Araki me explicasse o review de **Pokémon Colosseum**. Já que na revista **EGM Brasil** ele deu nota 6,0 e na **Nintendo World** a nota foi 7,0, sendo que tratava-se do mesmo game. O que aconteceu? Você tem dupla personalidade?

Cleiton Holanda Alves
Porto Velho/RO

Não se pode esperar algo que não seja polêmico quando o nome Eric Araki está envolvido. Genialidade também vem junto no pacote. E você sabe como é cabeça de gênio, não é Cleiton? Muitas idéias indo e vindo o tempo todo. Diante disso, uma pequena e ocasional confusão deve ser perdoada. Às vezes, uma mente tão ocupada quanto esta que estamos analisando, não se apega a pequenos detalhes como números. No entanto, a opinião expressada em ambos os reviews é a mesma: o mais novo game dos monstrengos é apenas mediano.

Exigentes demais

Gosto muito de vocês, mas não posso mentir: estou decepcionado. O que houve com o pessoal que dá as notas nos reviews? Estão esquecendo como são bons os jogos de Game Boy Advance? Tenho prestado muita atenção nas últimas edições da **Nintendo World** e percebi que 80% das notas dos jogos de GBA estão abaixo de 5,0. Tive a oportunidade de testar muitos dos games que receberam essas notas horripilantes, e vi que eles não são tão ruins assim. Gostaria que vocês fossem menos exigentes! E, finalmente, estou assinando a **NW**!

Felipe Lecina Marin
(BANJO_T)
São Paulo/SP

Um acerto seu: assinar a NW. Um erro seu: desconfiar de nosso senso crítico. Ninguém aqui quer colocar o GBA pra baixo, Felipe. Adoramos o portátil e muitos de seus jogos; mas, para gostarmos de determinado game, ele tem que ser bom. Óbvio. Nossos analistas são bem treinados na arte dos games e já jogaram muita coisa, portanto não é qualquer jogo que cai nas graças destes críticos mordazes. Quer um conselho? Não dê maior importância a um número do que ele realmente merece. Leia o review, identifique os pontos positivos e negativos do game e, com base nisso, veja se ele merece uma conferida. Lembre-se: o que é bom para você pode não ser bom para a vizinha do apartamento ao lado, e vice-versa.



Carta do mês

Estou muito feliz, pois fiquei em segundo lugar em um campeonato de **Mario Kart: Double Dash!!** aqui na minha cidade, e ganhei **Soul Calibur 2** como prêmio! Também escrevo para dizer que o meu sonho é trabalhar na Nintendo World e, assim como o Trivella, jogar os games, zerar todos, escrever os detonados e poder jogar todos os lançamentos. Imagina só escrever o detonado sabendo que milhares de pessoas vão usá-lo, vão apertar o "start" ler um parágrafo e continuar jogando. Consegui zerar **Metroid Prime** em 10 horas, 74%, sem detonado. Mas isso não chega nem aos pés de vocês! Para mim, vai continuar sendo um sonho. Valeu pela atenção. Até +!

Leonardo Travagini
Campinas/SP

Quer dizer que você é fera em Mario Kart? **Quando estiver pelos lados da Aclimação, em São Paulo, apareça para fazer um desafio aos pilotos daqui. Sonho bonito, esse o seu. Mas não se engane pensando que tudo é um paraíso na vida de quem trabalha em uma revista de videogames. Lógico que tem toda essa parte boa que você citou, mas também tem a parte chata, principalmente a que diz respeito a uma palavrinha que é considerada pesadelo por aqui: prazo. Você prefere ficar sentadão na sua poltrona favorita, comendo salgadinho e batendo um game desencanado até dar vontade de dormir, ou acha que é melhor varar madrugada atrás de madrugada detonando um game com o computador ligado ao lado e uma pizza fria para matar a fome? Tudo a seu tempo, Léo. Enquanto dá para curtir a primeira opção, por que se preocupar com a segunda? Fazendo isso, você estará mais seguro do que realmente quer quando chegar a hora de transformar o sonho em realidade. Boa sorte, campeão!**

SÓ LOVE

Preciso da ajuda de vocês! Estou apaixonado por uma garota aqui de Recife, e gostaria que vocês me ajudassem mostrando minha declaração de amor por ela. Vamos lá: "Leona, eu gosto muito de você! Mesmo! Acredite! Eu sei que muitos já lhe disseram isso, mas eu estou aqui, falando para o Brasil inteiro que EU GOSTO MUITO DE VOCÊ!" Valeu pela ajuda, pessoal da **NW**!

James Dark-X
via e-mail

E gosta mesmo, hein? Tem horas que não adianta falar, porque elas não acreditam e também, como parece ser o caso da Leona, muitos já disseram a mesma coisa. Então a saída é fazer uma loucura como essa e mostrar aquilo que realmente sente. Só acho que você deveria ter assinado com o seu nome verdadeiro. James Dark-X é sacanagem, né? Fico imaginando a Leona te chamando de "Darkinho"...

Big N sempre

Estava lendo as notícias no site da **NW** sobre a competição de quem vende mais no mundo dos games. A Nintendo brigava tranqüila contra a Sony, até que o Bill Gates caiu de pára-quedas com seu Xbox. Agora ficou difícil, porque

parece que o velho Bill manja bastante desses negócios eletrônicos. Mas, tudo bem! Espero que a Nintendo utrapasse o número de vendas dos outros consoles. Infelizmente, não vou poder ajudar a subir esses números a favor da Nintendo, pois as chances de eu ganhar um GameCube neste ano são de 0,0%... porém, quem sabe? Estou contente com meu N64. Boa sorte.

Nicolas
via e-mail

Billy pode entender bastante de "negócios eletrônicos", mas não compreende o que se passa na cabeça de um gamemaníaco porque nunca foi um. Assim se resume a diferença entre Microsoft e Nintendo. Essa briga entre os gigantes dos games ainda vai durar um bom tempo, e isso é bom para todo mundo, pois dessa maneira os jogos ganham em qualidade. A Nintendo continua de pé no meio dessa treta e seus punhos estão cerrados para enfrentar qualquer um de igual para igual.

Mais Pokémon!

Quando a revista **Pokémon** acabou, e vocês colocaram uma seção na **Nintendo World**, existiram prós e contras. Por exemplo, os contras foram que as informações seriam bem mais compactas e em menor quantidade. Os prós, infelizmente, não vi em funcionamento, a não ser claro, juntar uma revista boa com outra de igual nível. Pensei que a **NW** iria se concentrar nos jogos. Na verdade, eu gostaria de ver aquelas estratégias dos treinadores, com seus Pokémon, ataques, ítens, dando uma explicação de tudo, como de vez em quando se via na **Pokémon Evolution**. Realmente, eu gostaria muito de ver essas estratégias, e se não me engano, aquelas regras de Liga foram colocadas em duas revistas seguidas. O próprio Eric Araki (sei que ele tem estratégias interessantes) poderia nos brindar com alguma estratégia. No mais, a revista está ótima, continuem assim.
Até a próxima!

Ricardo S. Lopes
via e-mail

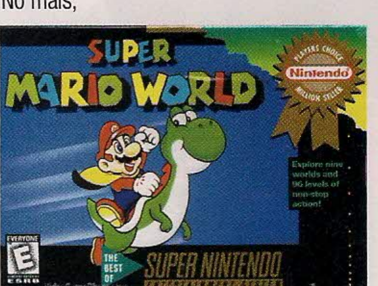
Com a chegada das novas versões estamos planejando diversos guias sobre como formar times, treinar seus monstrinhos e muito mais. Tudo para que os treinadores de todo o país possam participar do Desafio à Elite dos Quatro, o campeonato brasileiro de Pokémon. Não perca!

Tartaruga

Estou escrevendo para contar o meu recorde: consegui demorar 8 anos para terminar o jogo **Super Mario World** do meu amado Super Nintendo.

João Paulo
via e-mail

Você acaba de bater outro recorde: maior número de risadas ouvidas na redação com o menor número de linhas para resposta a um email. Parabéns!



Comeu cru

Dia desses comprei o jogo **Pokémon Colosseum**. Quando cheguei em casa e o coloquei no GC, descobri que para jogar no modo Multiplayer, eu precisava de um GBA, um cabo link e uma fita de **Pokémon Ruby** ou **Sapphire**. Fiquei furioso, pois tive que comprar o tal do cabo, já que o GBA e o cartucho eu já tinha! Quando entrei nos sites de compra tive mais uma surpresa: o cabo estava extinto, e só poderia ser comprado junto com **The Legend of Zelda: Four Swords Adventures**. Conclusão: tive que comprar o jogo, que não é lá aquelas coisas. Mas ficou uma pergunta no ar: será que a Nintendo só coloca esses produtos com os games, assim os jogadores são obrigados a comprar um jogo que possivelmente ficaria empacado nas lojas?

Ivan Celso
Pirassununga/SP

Celso, estes pacotes são criados para que o jogador se sinta compelido a adquirir outros produtos que funcionam em conjunto com o primeiro game que você citou. Este é um dos (velhos) truques do consumismo, Ivan. Mas deixa eu te contar um segredo: você vacilou, meu amigo! Se não queria comprar Four Swords **(discordamos de você: ele é um ótimo game), não precisava tê-lo feito. O cabo link continua sendo vendido individualmente. Era só questão de você procurar mais um pouco.**

Idéia bizarra

Bem que a Nintendo poderia produzir um game no qual você escolheria personagens como Ozzy Osbourne, Bruce Dickinson, Rob Halford, Dave Mustaine, Zakk Wylde e outros deuses do metal. Nele, o jogador deveria sair pelas ruas da cidade exterminando todos os pagodeiros, funkeiros e todo o resto dessa escória da humanidade. O último chefe seria o Bonde do Tigrão ou o Belo! Cada personagem teria uma habilidade especial. O Ozzy, por exemplo, poderia se transformar em morcego e comer a cabeça dos inimigos! Abraço para vocês da **NW**!!

Leonardo Pacelli
Campinas-SP

Já tem pra vender? Onde encontro? Eu quero!!!

Fale com a Nintendo

Você tem alguma pergunta absurda que só uma pessoa infiltrada na Nintendo poderia reponder? Então este espaço é seu! Envie uma carta ou mande um e-mail com sua dúvida, e ela será respondida pela Nintendo of America. Isso mesmo! Só mesmo a equipe da Nintendo World para criar este canal direto com os mestres nintendistas.
Acesse o site www.gameworld.com.br ou escreva para:
Revista Nintendo World – Seção "Fale com a Nintendo" – Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação CEP: 01539-020 - São Paulo/SP.

Você na Nintendo

Sabe aquela história engraçada envolvendo a Nintendo, que você sempre conta aos seus amigos? Lembra de tudo o que teve que fazer para ganhar aquele console ou comprar aquele jogo fenomenal? Nós também queremos saber! Vale foto, carta, história em quadrinhos, desenhos. As mais legais e engraçadas serão publicadas nas páginas da Nintendo.

HOT PAINT

Regulamento

Para participar da seção Hot Paint, mande seu desenho para: **Revista Nintendo World Hot Paint**
R. Simão Dias da Fonseca, 93, CEP: 01539-020, São Paulo/SP
Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade. No verso do desenho (ou da pintura) deverão estar, de forma bem legível, o seu nome, idade, endereço completo e telefone para contato. Boa sorte!

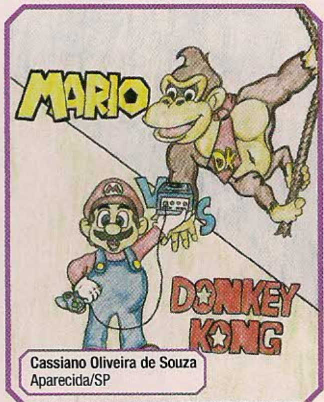
Vencedor



Pedro Lessa Bandeira
Diadema/SP

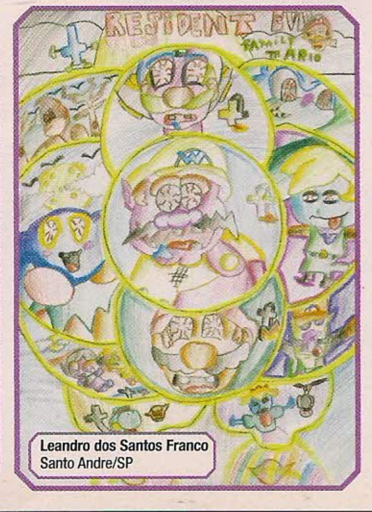


Kalel Rodriguês Barbosa
Aparecida/SP

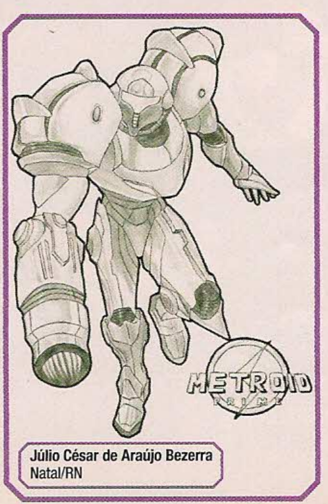


Cassiano Oliveira de Souza
Aparecida/SP

Rafael Veloso da Silveira
Estrela/RS



Leandro dos Santos Franco
Santo Andre/SP



Júlio César de Araújo Bezerra
Natal/RN

FALE COM A NINTENDO WORLD

Você tem muitos canais para se comunicar com a gente. Fique esperto e ligue para o lugar certo!

REDAÇÃO
Envie comentários, sugestões ou críticas para redação@nintendoworld.com.br ou para o seguinte endereço:

Revista Nintendo World
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação - São Paulo/SP
CEP 01539-020
Fax: (011) 3346-6078

PARA ANUNCIAR
Para anunciar na Nintendo World entre em contato com publicidade@conradeditora.com.br ou ligue para (11) 3346-6075 e fale com Krisley Camilo. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

PROJETOS ESPECIAIS
A Nintendo World é o canal direto de comunicação com os fãs de Nintendo no Brasil. Fale com esse público de forma diferenciada, através de informes publicitários ou temáticos especiais.
Entre em contato através do e-mail publicidade@conradeditora.com.br ou ligue para (11) 3346-6075. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO LEITOR:
Fale com nossa equipe de atendimento: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h às 18h, através do e-mail atendimento@conradeditora.com.br, ou envie um fax: (11) 3346-6078.

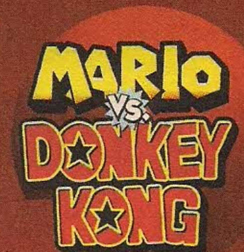
NÚMEROS ANTERIORES
Solicite ao jornaleiro ou contate o nosso Serviço de Atendimento ao Leitor. Será cobrado o valor de capa da edição solicitada, mais o frete de envio (caso o preço não alcance o valor mínimo estabelecido em nossa política de frete gratuito).

ASSINATURAS
Assine a Nintendo World e desfrute da tranqüilidade de receber seu exemplar em casa.
Fone: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h30 às 17h30.
E-mail: assinaturas@conradeditora.com.br

OUTROS PRODUTOS
Para comprar revistas, mangás e livros direto da Conrad Editora, acesse www.lojaconrad.com.br.

ACESSE O SITE DA NINTENDO WORLD
www.nintendoworld.com.br


QUEM É VOCÊ?


MARIO
VS.
DONKEY
KONG


GAME BOY ADVANCE SP

Big N Brasil

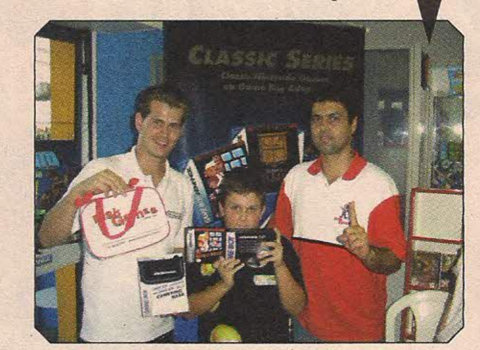
Campeonato de Mario Kart: DD!! em Campinas

Nintendo e Disk Games fazem bonito no primeiro torneio oficial na cidade

No dia 26 de junho os fãs Nintendo de Campinas, em São Paulo, puderam mostrar suas habilidades em **Mario Kart: Double Dash!!** O torneio aconteceu na loja Disk Games e reuniu dezenas de jogadores. Os participantes também puderam jogar o novíssimo **The Legend of Zelda: Four Swords Adventures**, além de concorrer a prêmios. Confira os campeões do torneio:

Categoria de 5 a 9 anos

- Guilherme Augusto Marcelino / 1o. lugar
- Hirata Schmidt / 2o. lugar
- Gabriel Silva de Oliveira / 3o. lugar



Categoria de 10 anos em diante

- Anthony Moreno Graat / 1o. lugar
- Leonardo Freire Palhano Travagini / 2o. lugar
- Julio Tadao Hirata Yochikawa / 3o. lugar



Cosplayers mostram a força Nintendo

Fãs se vestem como seus personagens favoritos no AnimeFriends

Durante o AnimeFriends 2004, que rolou entre os dias 8 e 11 de julho, os fãs Nintendo puderam mostrar seu amor por seus personagens preferidos. No estande da Conrad Editora aconteceu o primeiro Concurso de Cosplay de Personagens Nintendo. Diversos Marios, Links e outros personagens famosos se inscreveram para concorrer a diversos prêmios, como assinaturas da **NW**, GBAs e muito mais. Veja ao lado os campeões e seus cosplays!

Primeiro Lugar
Christiane Fernandes Lameira (Zelda), 18 anos
Prêmio: 1 GameCube, 1 camiseta Nintendo e 6 meses de assinatura da Nintendo World

Segundo Lugar
Silvano Pereira de Souza (Wario), 31 anos
Prêmio: 1 Game Boy Advance SP, 1 camiseta Nintendo e 6 meses de assinatura da Nintendo World

Terceiro Lugar
Susie A. da Silva Costa (Link), 27 anos
Prêmio: camiseta Nintendo, game Zelda Collector's e 6 meses de assinatura da Nintendo World

Quarto Lugar
Renato Lopes Cassionato (Link com espada e escudo), 23 anos.
Prêmio: 1 game Zelda Collector's, 1 camiseta Nintendo e 6 meses de assinatura da Nintendo World

Quinto Lugar
Delizandra Alfenas Do Espírito Santo (Fantasia de "Maria" grávida do Luigi), 28 anos.
Prêmio: camiseta Nintendo, game Zelda Collector's

Sexto Lugar
Juliene Ivy Figueiredo Moreira (Jack, de Harvest Moon), 12 anos
Prêmio: 1 jogo Zelda Collector's, 1 camiseta Nintendo e 6 meses de assinantura da Nintendo World

Sétimo Lugar
Leandro Key Ogura (Fantasia de Mario depois do Spa), 16 anos
Prêmio: 1 jogo Zelda Collector's, 1 camiseta Nintendo e 6 meses de assinantura da Nintendo World



AGORA É OFICIAL

Nintendo divulga imagens do "novo" DS

Você deve estar se pergutando: "como assim novo DS?". A equipe da Big N não pára de trabalhar um minuto, o DS nem bem foi anunciado na E3 e já sofreu transformações. Na última semana de Julho a **Nintendo** divulgou duas imagens do novo e definitivo visual do portátil. Até o nome do console entrou na dança, já que Nintendo DS seria apenas um codinome para o protótipo, coisa que agora se tornou oficial. As mudanças entre o DS "velho" e o "novo" são significativas. O protótipo era mais rústico, não tinha cara de console e nem linhas de design. Agora o projeto final está mais caprichado, com mais detalhes e novas cores, como a base preta e o visual platinado. Os botões estão maiores e mais largos. Outra novidade é o compartimento para a caneta Stylus, usada na tela. O som também ganhou melhorias e agora vem em stereo. Empresas estão criando mais de 120 títulos para o DS, enquanto a Nintendo trabalha em outros 20. Quer mais? Cerca de 100 empresas assinaram contratos para produzirem games exclusivos do console. Data de lançamento e preço do portátil continuam sendo um mistério.

Este era o protótipo apresentado durante a E3 2004. O console era mais pesado, não tinha detalhes em sua estrutura. Além de não ter um nome oficial.

Finalmente! Agora com nome oficial, o Nintendo DS tem muitas melhorias, como o tamanho dos botões, o design, a cor, novos compartimentos e som stereo. A Nintendo caprichou.

DIVERSÃO EM DOSE DUPLA!

Pacotes especiais de clássicos são lançados no Japão

Jogar uma seqüência sem ter jogado o game original nem sempre é algo interessante. Em muitos jogos você perde detalhes importantes do enredo e acaba boiando no que está acontecendo. De quebra, ainda perde a experiência de ver um jogo evoluindo de uma versão para outra, percebendo as mudanças na jogabilidade, nos gráficos e coisas assim. Imagine jogar **Banjo Tooie** sem ter jogado **Banjo Kazooie**? Ou qualquer **Resident Evil** sem ter jogado o primeiro? Foi justamente pensando nesse tipo de jogador, que não gosta de ficar por fora do que está jogando, que a Nintendo japonesa lança alguns pacotes especiais. O primeiro deles é o **Pikmin Bundle Pack**, que traz os dois primeiros jogos de **Pikmin** já lançados. Além disso, o pacote traz cinco bonequinhos de Pikmin para colecionar. O lançamento sai pela bagatela de 8,980 ienes, algo em torno de R$ 240 – praticamente o preço de um único jogo. Outro pacote promocional é o **Donkey Konga 1 + 2 Bundle Pack**, que une os dois games de tambor com o gorilão, por 7,180 ienes (R$ 198). Outros pacotes são: **Mario Bungle Pack**, com **Mario Party 5** e **Super Smash Bros. DX**, e o **Racing Bungle Pack**, com **Kirby Air Ride** e **Mario Kart: Double Dash!!**, por 7,880 ienes (R$ 210). Segundo a empresa, novos pacotes serão lançados em breve. Já estão tocendo para que eles sejam vendidos aqui? Nos também.

Imagens de Prince of Persia 2 arrasam

O Jogo do ano de 2003 já tem continuação marcada

Prince of Persia foi eleito o melhor jogo do ano passado. E não era pra menos. O jogo contava com a supervisão do criador do **Prince** original, Jordan Meckner, e com o talentoso time de Montreal da Ubi Soft. Pelo jeito o prêmio fez bem e o time da casa, que não pára nunca, já está trabalhando no novo game. Batizado de **Prince of Persia 2**, o jogo trará as muitas idéias que ficaram de fora da primeira versão. Além disso, o clima será bem mais sombrio, com cenários escuros e uma horda de assassinos e criaturas aterrorizantes. Até mesmo o herói parece mais misterioso, silencioso e com um ar de guerreiro incansável. Fora essas preciosas informações, quase nada foi revelado. O game tem data de lançamento prevista para o final de 2004. Até lá, temos que nos contentar com as novas imagens liberadas. Tentem não babar na revista!







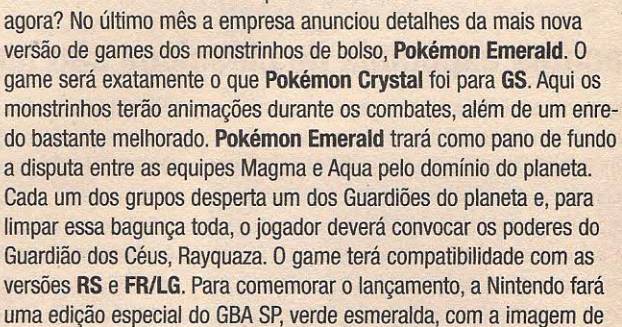
Série Classic NES cresce mais e mais

Coletânea de jogos clássicos ganha novos títulos



A série Famicon Mini (Classic NES por estas bandas) tem alcançado um sucesso estrondoso. Tanto que já existem estojos especiais para guardar toda a série, com espaços de cada jogo nomeados. A série já conta com mais de vinte títulos, e agora ganha outros dez clássicos. No dia 10 de agosto a Nintendo lançou no Japão os volumes 21 a 30, que incluem clásssicos responsáveis pela alegria dos veteranos. Entre os games estão **Super Mario Bros 2**, **Zelda II: The Adventure of Link**, **Metroid**, **Kid Icarus** e até mesmo **Castlevania**. Infelizmente, ainda não há previsão de chegada destes volumes no ocidente. Mas podemos esperar por boas surpresas. Fique de olho!

Pokémon Emerald



Nintendo recicla idéia e traz Pokémon animados

Quando **Pokémon RS** foi anunciado, uma coisa era certa: a versão melhorada desses games seria lançada em breve. Oras, foi assim com as versões **Gold/Silver** e **Red/Blue**. Por que seria diferente agora? No último mês a empresa anunciou detalhes da mais nova versão de games dos monstrinhos de bolso, **Pokémon Emerald**. O game será exatamente o que **Pokémon Crystal** foi para **GS**. Aqui os monstrinhos terão animações durante os combates, além de um enredo bastante melhorado. **Pokémon Emerald** trará como pano de fundo a disputa entre as equipes Magma e Aqua pelo domínio do planeta. Cada um dos grupos desperta um dos Guardiões do planeta e, para limpar essa bagunça toda, o jogador deverá convocar os poderes do Guardião dos Céus, Rayquaza. O game terá compatibilidade com as versões **RS** e **FR/LG**. Para comemorar o lançamento, a Nintendo fará uma edição especial do GBA SP, verde esmeralda, com a imagem de Rayquaza na cobertura. Ela estará disponível apenas nos **Pokémon Certer** do Japão. Tanto a versão limitada quanto o game têm data de lançamento prevista para o dia 16 de setembro.



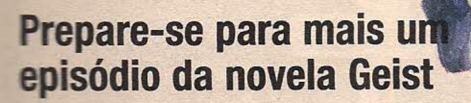
Naruto ganha edição limitada de GBAs SP



Febre dos animes agora é cor exclusiva no portátil

Quem esteve nas duas últimas convenções de anime em São Paulo sabe que não estamos mentindo: Naruto é a nova febre mundial. As histórias de Naruto, o aprendiz de ninja, e seus amigos conquistaram os fãs pela grande dose de bom humor e seqüências de combate de tirar o fôlego. No Japão a febre não é muito diferente. Além de uma infinidade de games de luta lançados para todas as plataformas, agora o sucesso também ganha uma versão exclusiva do GBA SP. O **Naruto Orange** GBA SP é todo laranja, com os botões azuis, e vem com uma cópia do game **Naruto RPG**. Tudo isso por 17,5 mil ienes (cerca de R$ 480). É bem provável que uma maravilha como esta demore a chegar neste lado do mundo. Mas os fãs podem tentar a sorte nas importadoras especializadas.

Geist adiado novamente



Prepare-se para mais um episódio da novela Geist

Pois é, a novela ainda não acabou. Primeiro, vamos situar os mais perdidos. Para quem não sabe, **Geist**, o game de tiro em primeira pessoa em desenvolvimento pela n-Space apresenta uma idéia inovadora. Não, você não é um brutamontes carregado de armas. Aqui, o jogador se torna uma espécie de fantasma, capaz de tomar o controle do corpo de qualquer ser. Você pode dominar um policial para eliminar inimigos, um cachorro para passar desapercebido em determinadas situações ou até mesmo de um extintor para parecer idiota. A idéia é boa e parece divertida. O problema é que o game foi anunciado durante a E3 2003. Um ano depois, durante a E3 2004, o jogo não parecia nem perto de estar pronto. Os gráficos eram ultrapassados, os efeitos dignos do N64 e a jogabilidade ainda apresentava falhas. Claro que **Geist** foi criticado impiedosamente pela mídia. Como resultado, no início de Agosto a Nintendo anunciou que **Geist** foi adiado, desta vez para 2005. Do jeito que as coisas andam, é bem capaz que **Geist** se torne mais um na lista dos títulos cancelados. Na melhor das hipóteses, ele acaba sendo lançado para o sucessor do Cube, como foi o caso de **Eternal Darkness**. Quem sabe?

Calendário da Liga Oficial Pokémon Evolution

Todos os campeonatos da Liga pelo país

São Paulo

Desafio do Ginásio Inseto
Dia 22 de Agosto, a partir das 13h
Devir Livraria
Rua: Teodureto Souto, 624 - Cambuci - São Paulo - SP
Inscrições no local, entrada franca.

Etapa Regional Paulista
Dias 25 e 26 de Setembro, a partir das 13h
Sesc Santos
Rua: Conselheiro Ribas, 136 - Santos/SP
Mais informações: (0XX13) 3227-5959
Inscrições no local, entrada franca.

Rio de Janeiro

Desafio do Ginásio Elétrico
Dia 11 de Setembro, a partir das 13h
UERJ - Uiversidade Estadual do Rio de Janeiro
Rua: São Francisco Xavier, 524 - Maracanã - Rio de Janeiro/RJ
Mais informaçoes: (0XX21) 2556-3210

Paraná

Desafio do Ginásio Gelo
Dia 20 de agosto, a partir das 14h
Travessa São Benedito, 10 - Ahú – Curitiba/PA
Mais informaçoes: Caio_frozen@terra.com.br

Brasília

Desafio do Ginásio Venenoso
Dia 9 de Outubro, a partir das 9h
Escola Parque 308 Sul
Av. W3 Sul – Brasília/DF
Mais informaçoes: ronaldo_rmc@hotmail.com



Admirável mundo Nintendo

Nostalgia, informação e um monte de cultura inútil

Por Fabio Santana

Galeria dos personagens estúpidos

MASTER HIGGINS







É o típico caso do mané que deixa a namorada ser levada pelos vilões (os irmãos Lee e King Arthur já apareceram pelo mesmo motivo). Master Higgins é o herói de **Adventure Island**, a série da Hudson que teve início no NES, em 1986. Nessa estréia, a princesa Leilani é raptada por Witch Doctor. O safado aparece no final de cada um dos oito mundos, e sempre usa magia para impedir que Higgins resgate Leilani. Depois de muito andar de skate, pegar machadinhas, pular pedras e fogueiras é que os dois conseguem ter paz. Mas só até o segundo game, quando o vilão rapta Tina, a cunhada de Higgins. Na terceira aventura, é a vez da bela Jeannie Jungle ser abduzida por aliens (agora está indo longe demais), e adivinha para quem sobra? No quarto **Adventure Island**, nada de garotas raptadas; agora são os dinos de Higgins que são levados por uma beringela gigante (sério!). Quando o game foi para o Super NES, os roteiros campeões continuaram: sua amada Tina é transformada em estátua pelo Dark Cloak em **Super Adventure Island** e, na continuação, após um acidente em alto-mar, os dois ficam com amnésia e vão parar em uma ilha distante, onde o rei local se apaixona pela beldade e resolve se casar com ela. Durante a cerimônia, adivinha o que acontece? Sim, Tina é raptada, dessa vez, por um pássaro gigante. Das duas uma: ou Higgins é muito burro, ou é muito azarado. Mas, pensando bem, ele sempre fica com a garota no final. Quem será o mané?



Você sabia disso?

É claro que não!

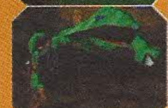
Antes do lançamento, os games têm muitos estágios de desenvolvimento. **Ocarina of Time** ficou três anos no forno e mudou muito durante o processo. Veja algumas telas:



• Em 1995, o game sairia para o Disk Drive, Link tinha cabelo castanho e lutava contra um cavaleiro metálico.



• Sistema de batalha e gráficos primitivos. Nada de visão em primeira pessoa. Navi já existia.



• King Dodongo? Parece mais um protótipo do que um chefão.



• Batalha contra Queen Gohma, só que Link criança não existia. A interface já é familiar.

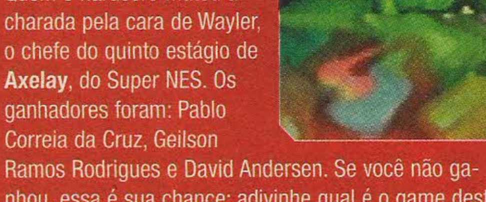
• Curiosidade: repare na cor dos olhos de Sheik nessa imagem. Eles estão azuis, na versão final trazia os olhos dele são vermelhos.

Há 5 anos, na NW...

A sensação na época do lançamento da **Nintendo World** número 12 era **Shadow Man**. Para quem não se lembra, este era o game sombrio do careca Michael LeRoy, o jogo foi totalmente traduzido para o português, nos bons tempos do Nintendo 64. A edição ainda tinha detonados para **Shadowgate 64** e mais **Pokémon Azul** e **Vermelho**.



Qual é o game?



Quem é hardcore matou a charada pela cara de Wayler, o chefe do quinto estágio de **Axelay**, do Super NES. Os ganhadores foram: Pablo Correia da Cruz, Geilson Ramos Rodrigues e David Andersen. Se você não ganhou, essa é sua chance: adivinhe qual é o game desta imagem e envie a resposta para redacao@nintendo-world.com.br. Escreva "Foto misteriosa" no assunto. Os três primeiros e-mails com a resposta certa ganharão um brinde exclusivo.

N-versariantes de agosto

Personalidades, games e empresas que nasceram no mês do cachorro-louco



2
Hideo Minaba, diretor de arte de **FFTA**, faz 33 anos.



5
O compositor oficial Motoi Sakuraba, comemora 39 anos.



6
A bela Samus Aran ganha a maioridade com os 18 anos da série **Metroid**.



11
Aniversário de 39 anos de Shinji Mikami, diretor de **Resident Evil 4**.

13
Hiroshi Imanichi completa 64 anos; e Koji Kondo, de **Zelda** e **Mario**, comemora 43.



15
Koichi Nakamura, diretor dos quatro primeiros Dragon Warriors, faz 40 anos.

18
Yasuhiro Fukushima, atual Square Enix, completa 57 anos.



19
Lá se vão 13 anos desde que o Super NES foi lançado nos EUA. Saudades...



21
Há 9 anos o **Virtual Boy** chegava ao mercado americano.

24
51 anos da Taito. Kojima, de **Metal Gear**, faz 40 anos.

25
O dublador do Link adulto, Nobuyuki Hiyama, faz 37 anos.

27
Super **Mario Kart**, comemora 12 anos.

FÉRIAS

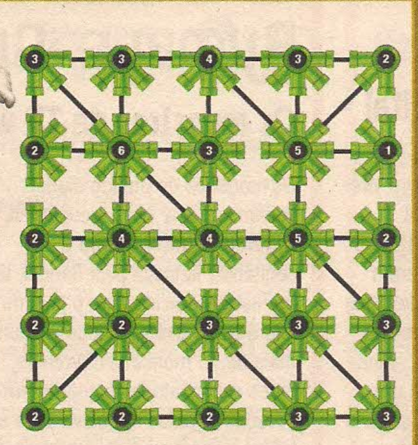
NINTENDOSOLUÇÃO!

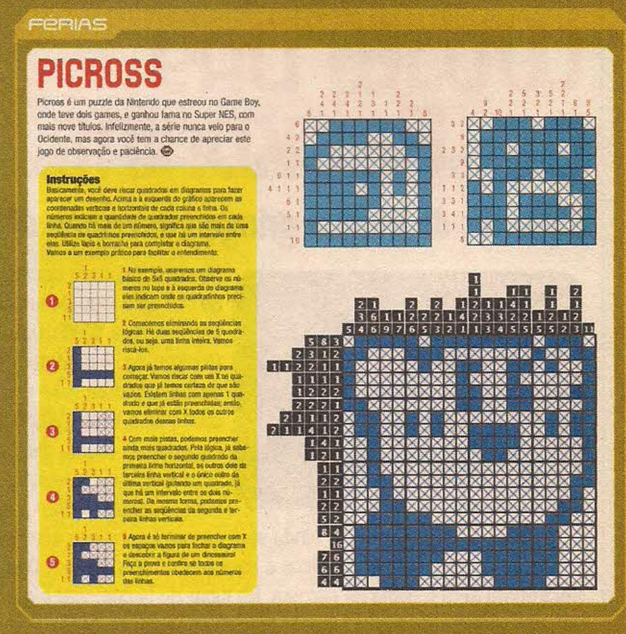
As férias acabaram! Hora de ver o resultado da Nntendiversão, publicada na NW 70. E aí, sabe tudo de Nintendo?











VENCEDORES DA PROMOÇÃO "RESPONDA E GANHE"

Os três primeiros colocados vão receber um kit Game Boy Advance Classic NES e cinco cartuchos de GBA da série Classic NES:

1º lugar – Gabriel de Melo Paulon – São Bernardo do Campo/SP
2º lugar – João Pedro Schara Francese – Rio de Janeiro/RJ
3º lugar – Leonardo Dalmina – Novo Hamburgo/RS

Camisetas exclusivas Nintendo World:
4º lugar – Dayse Marinho Martins – São Luís/MA
5º lugar – Fernando Rossato Piccolotto Cordeiro – Campinas/SP
6º lugar – André Nóbrega Maia Souza – Salvador/BA
7º lugar – Naiguel Moraes Clemente – São Paulo/SP
8º lugar – Rafael Dias Barbosa da Silva – Guarulhos/SP
9º lugar – Frederico Carvalho de Moraes – Riode Janeiro/RJ
10º lugar – Leandro Alves da Silva – Belford Roxo/RJ

TERMINATOR 3: REDEMPTION

Ele voltou melhorado e com muitas novidades





A Paradigm Entertainment traz para o GameCube **Terminator 3: Redemption**. Na tentativa de compensar o relativo fracasso do game anterior, muitos detalhes e novidades estão sendo guardados a sete chaves para esta versão. O enredo do game não se baseia apenas no que foi revelado em *O Exterminador do Futuro 3: A Rebelião das Máquinas*, o terceiro filme da trilogia, mas aproveita também os muitos elementos do universo desenvolvido nos outros filmes. A proposta de **Redemption** é unir tudo isso em uma experiência única, onde o jogador vai cruzar um mundo apocalíptico, no qual o foco da história é voltado para as batalhas de 2034, quando acontece uma terrível guerra entre humanos e máquinas. Em termos de jogabilidade, **Redemption** se resume a um jogo de tiro, mas com 75% do tempo em veículos. No restante, o jogador deve derrubar uma série de exterminadores no estilo de tiro em primeira pessoa. O visual do game é incrível e a Paradigm passou muito tempo detalhando as texturas dos personagens e cenários. Para um realismo maior, a Atari, produtora do game, licenciou o rosto de Kristanna Loken e Arnold Schwarzenneger. Já pensou poder sair por aí dando uns tiros com o governador da Califórnia?

Produtora: Atari
Desenvolvimento: Paradigm Ent.
Gênero: Ação
Lançamento: 24 de Agosto de 2004



WWE DAY OF RECKONING

Gigantes do Ringue gringo em versão digital



Se você já estava com saudades de um bom jogo de luta livre, prepare-se para **WWE: Day of Reckoning**. A produtora THQ e a desenvolvedora Yuke deixaram para trás o **WWF** (World Wrestling Federation), marca das famosas lutas exibidas na televisão americana, e agora partem para um estilo novo. Não se preocupe! Ainda será possível subir nas cordas, saltar e dar todos aqueles golpes clássicos e bacanas. A novidade em **Day of Reckoning** será o plano de carreira. No lugar de já começar o game como um grande astro da liga, o jogador precisa começar de baixo. Portanto, a história mostra um lutador de primeira viagem e que precisa percorrer todo o caminho até o estrelato dos grandes eventos de luta.

WWE conta com algumas novidades. Além de um visual melhorado, as técnicas e os golpes ficaram mais realistas. Agora, o jogador pode curtir a performance em vários ângulos, tudo graças ao novo sistema de câmera. Ainda é possível usar cadeiras, martelos, mesas e mais uma série de armas para machucar o adversário. **WWE: Day of Reckoning** será a evolução da pancadaria digital no Game Cube.

Produtora: THQ
Desenvolvimento: Yuke
Gênero: Luta Livre
Lançamento: 25 de Agosto de 2004

DIGIMON RUMBLE ARENA 2

Os monstros da TV voltam ao Gamecube



Os monstros do mundo digital voltam a atacar nos videogames. **Digimon Rumble Arena 2**, a seqüência lançada pela Bandai, tem um estilo parecido com o jogo de luta **Smash Bros**. No jogo existem mais de 40 monstros diferentes, todos conhecidos das quatro temporadas exibidas na televisão, e ainda apresentam golpes idênticos aos vistos nos programas. Os jogadores terão que recolher Digipoints pelas fases durante a batalha, apenas com eles é possível evoluir para formas mais poderosas e então derrotar os adversários. **Digimon Rumble Arena 2** virá com modo para um jogador, uma série de modos Multiplayer e personagens secretos. Os gráficos e o visual do game são bem coloridos, com arenas de batalha que vão de lugares congelados até vulcões. Prepare-se, seu GameCube está prestes a ser invadido por monstros.



Produtora: Blizzard
Desenvolvimento: Bandai
Gênero: Multiplayer
Lançamento: 23 de Agosto de 2004

MADDEN NFL FOOTBALL 2005

Com direito a torcida virtual e jogos online

Se para você o futebol americano não tem nada de maluco, este é o seu jogo: **Madden NFL Football 2005**, que chega ao GameCube com uma série de novidades. O game ganhou várias técnicas de defesa, que agora permitem maior interação com os jogadores. Além disso, o enredo do jogo permite que você crie seus próprios fãs digitais, para torcerem por você durante o jogo. Eles podem ser montados com trajes extravagantes, espetos, cabeleira e cara pintada. Existe também outra novidade, esta talvez seja a melhor de todas: agora você não passará tanto tempo assistindo às jogadas sendo executadas, com as novas técnicas você também faz parte da ação. O game conta ainda com cerca de 300 cenas em FMV mostrando a torcida, os juízes e técnicos, como se fosse a apresentação de um jogo real. Para completar, o game ainda terá o maior evento de esporte nos EUA, o Super Bowl, com direito a fogos de artifício, confetes e o delírio do narrador. Em **Madden** foi colocada no Franchise Mode a habilidade de adicionar novos jogadores ao time. Existe uma tabela com a projeção dos jogadores e a possibilidade de mudá-lo de posição. Partidas online estão previstas pela produtora. A jogabilidade e o visual estão mais bacanas e com maior riqueza de detalhes.







Produtora: EA Sports
Desenvolvimento: Tiburon
Gênero: Esporte
Lançamento: 9 de Agosto de 2005

NASCAR 2005: CHASE FOR THE CUP

Ganhe corridas e demita os folgados da equipe



Quando **NASCAR 2005** começou a ser criado, os produtores decidiram que o objetivo do game era dar ao jogador a mais completa experiência em competição e corridas de carro. Parece que eles conseguiram. Neste lançamento, o primeiro componente que mudou em relação ao anterior é a possibilidade de curtir um verdadeiro desafio e ver um final bem interessante no modo Chase for The Cup. Antigamente, os colocados para a corrida final já determinavam o campeão da temporada. Agora, um sistema de pontos vai escolher os dez melhores pilotos do ano (determinados por 26 corridas) e vai colocá-los em uma verdadeira batalha. Os outros competidores que não conseguirem colocação também poderão correr, mas apenas por dinheiro e fama, afinal, apenas o líder dos dez finalistas será o campeão. A jogabilidade em um nível mais simples resume-se apenas a correr e vencer, o jogador mais envolvido poderá cuidar do grupo, demitindo e contratando funcionários, ou então, vendendo, comprando e reconfigurando seus carros. Os gráficos foram melhorados, assim como a impressão de velocidade e as pistas ganharam um nível maior de detalhes.

Produtora: Electronic Arts
Desenvolvimento: Electronic Arts
Gênero: Corrida
Lançamento: 1 de Setembro de 2004

NHL 2005

Melhorou depois de uma revisão geral

A tradição dos games de esporte criados pela EA continua com o clássico hockey **NHL 2005**, que ganha sua versão para o GameCube. O esporte é um dos mais famosos nos EUA, com seus discos, tacos e uma arena de gelo. Como todos os games da série, o jogo vem com novidades em relação ao anterior. Em **NHL 2005** a A.I. foi melhorada, agora os jogadores do seu time e do adversário mudam de posição com mais freqüência, os controles estão mais simples e se baseiam nas personalidades de cada jogador, sendo esta uma das maiores inovações do game. De acordo com as diferentes qualidades, habilidades e categorias, cada jogador terá um tipo de comportamento. Tudo isso para proporcionar uma competição mais realista. Outra novidade é o Open Ice Control que permite uma melhor coordenação dos jogadores, permitindo melhores posições na quadra. No momento em que o jogador faz um passe, é possível controlá-lo até outro jogador receber o disco. A versão 2005 virá com Dynasty Mode mais evoluído, portanto é possivel cuidar melhor do seu time, organizar os equipamentos e praticar as jogadas. Para alguns jogadores, **NHL 2004** deixou um pouco a desejar, e pelo que parece, a versão 2005 passou por uma revisão geral e a Electronic Arts fez de tudo para lançar um ótimo trabalho.



Produtora: Electronic Arts
Desenvolvimento: EA Canada
Gênero: Esporte
Lançamento: 24 de Agosto de 2004



DIGIMON RACING

Partidas Multiplayer sem cabos de conexão

Você pensava que os Digimon não sabiam pilotar? Errou! **Digimon Racing** traz os monstrinhos de volta para o portátil da Nintendo no melhor estilo **Mario Kart**. Escolha entre os populares personagens da TV e corra em mais de 15 pistas diferentes. O jogo inclui uma série de modos, como o Single Race, para um jogador; Cup Race, competição pela taça; Boss Challenge, desafio aos melhores corredores e o Time Trial, corrida contra o relógio. Nas pistas, ainda é possível digevoluir para se transformar em um monstrinho mais poderoso e ganhar novas habilidades. O visual do jogo foi feito utilizando o Mode Seven, aquele efeito criado no SNES para dar uma noção tridimensional a gráficos 2D, e o resultado ficou bacana. A novidade em **Digimon Racing** é o modo Mutiplayer, que junto com **Pokémon FireRed** e **LeafGreen**, será um dos primeiros jogos a utilizar o adaptador sem fio, possibilitando que até quatro jogadores possam correr e se divertir ao mesmo tempo, sem ficarem presos em cabos.

Produtora: Bandai
Desenvolvimento: Bandai
Gênero: corrida
Lançamento: 2 de Agosto de 2004



ICE NINE

Será um jogo ou um filme?



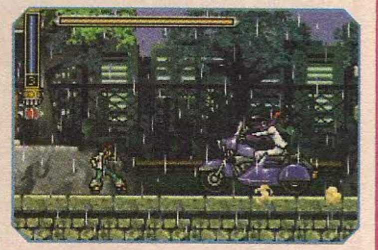
Depois de uma série de fatos mal explicados, um jovem agente chamado James Clayton é expulso de seu treinamento. O que parecia ser uma grande fase de azar, se tornou em um golpe da sorte, já que Clayton é contratado por seu treinador Burke, e entra em uma operação secreta. Este grupo misterioso pretende acabar com a ameaça de um programa destrutivo chamado **Ice Nine**. James se passa por um membro da CIA. O visual do jogo foi todo produzido no Mode Seven, efeito que dá profundidade aos cenários. Controlando James, o jogador atira em inimigos, derruba pessoas e cumpre objetivos. É possível utilizar durante o jogo uma grande variedade de armas, granadas, metralhadoras, foguetes, etc. A mobilidade do personagem é boa, mesmo com cenários pouco detalhados. **Ice Nine** seria lançado pela Bam! Entertainment como um game baseado no filme O Recruta (The Recruit), mas isso mudou por motivos desconhecidos. Mesmo assim, muitas situações do jogo continuam sendo semelhantes às cenas do filme.

Produtora: Bam! Entertainment
Desenvolvimento: Torus Games
Gênero: Ação
Lançamento: Setembro de 2004

SHAMAN KING: MASTER OF SPIRITS

Outra oportunidade desta só daqui a 500 anos

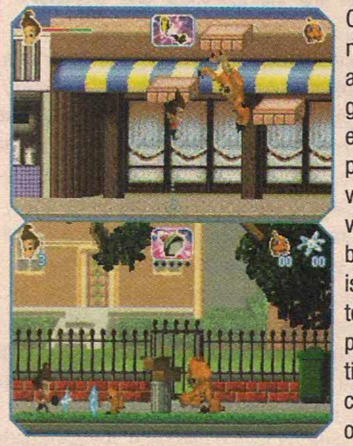
Shaman King é um dos animes mais famosos da Fox Kids e este ano vai ganhar uma série de games, incluindo para Game Boy Advance. O anime conta a história de Yo Asakura, um garoto que possui poderers especiais, e consegue se comunicar com os espíritos e controlá-los em seu corpo. Ele é um Shaman e está disposto a cumprir um juramento que fez ao avô: tornar-se o Rei dos Shaman. O problema é que este título só é concedido uma vez a cada 500 anos e para consegui-lo ele terá que enfrentar diversos oponentes participando de batalhas contra outros Shaman. Para entrar nessa competição, Yo tem a ajuda do espírito Amidamaru, um lendário samurai morto há 600 anos e dono de uma força incrível. Yo ainda tem a companhia de seu fiel amigo Manta e de sua namorada Anna. **Shaman King: Master of Spirits** é um RPG que mistura elementos de aventura e segue o mesmo enredo do desenho animado. Você terá que ajudar Yo em sua jornada para se tornar um Rei Shaman, recolhendo itens e cumprindo alguns objetivos, enquanto enfrenta diversos adversários famosos do desenho animado.



Produtora: Konami
Desenvolvimento: Konami
Gênero: RPG
Lançamento: Setembro de 2004

THE ADVENTURES OF JIMMY NEUTRON BOY GENIUS: ATTACK OF THE TWONKIES

O que fazer para controlar um alien maluco



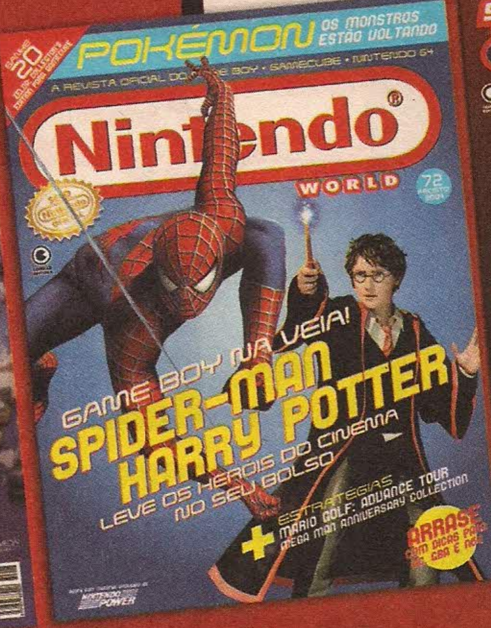
O menino gênio, Jimmy Neutron, conhecido cientista mirim dos desenhos animados está de volta ao mundo dos games. Desta vez, o garoto se meteu em uma enrascada. Jimmy foi viajar para o espaço em sua nave e quando voltou, trouxe consigo uma forma de vida alienígena chamada Twonkie. O bichinho era bonitinho e gentil, mas isso durou pouco, já que ele se tornou feroz e com um grande apetite por destruição. Agora o alien se multiplicou e está a solto pela cidade causando problemas. Mais uma vez o garoto terá que colocar sua massa cinzenta para funcionar e achar uma solução para acabar com a bagunça. Jimmy vai usar suas invenções mirabolantes para conter o ataque dos Twonkies. **Attack of the Twonkies** é um game de ação no estilo plataforma desenvolvido pela THQ. Pouco ainda foi revelado sobre esta segunda aventura, porém em breve ela estará no seu Game Boy.

Produtora: THQ
Desenvolvimento: THQ
Gênero: Ação
Lançamento: Setembro de 2004

Nas bancas em 06/08

GTA: SAN ANDREAS • Informações exclusivas
EGM Brasil
SPIDER-MAN 2
O MELHOR GAME DE SUPER-HERÓI DE TODOS OS TEMPOS!
RAGNAROK
A mania online chega ao Brasil

Nas bancas em 13/08



Nas bancas em 27/08



A CONRAD É MAIS GAMES EM TODAS AS PLATAFORMAS!



Nas bancas em 20/08

Nas bancas em 20/08

Peça ao seu jornaleiro
www.gameworld.com.br

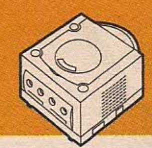


HEROÍSMO DE BOLSO

A parceria perfeita entre os superpoderes e o GBA

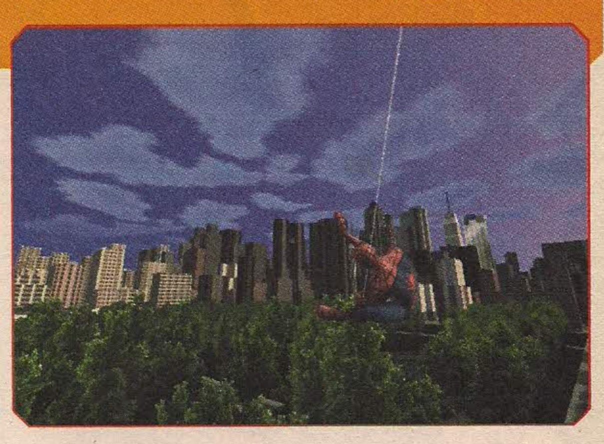
Por Renato Viliegas

Em 1989, o hoje já falecido produtor japonês Gumpei Yokoi deu vida a sua maior criação: um console de videogame portátil, que recebeu o nome de Game Boy. O pequenino rapidamente se transformou em um sucesso de vendas, graças à sagacidade comercial da Nintendo na época, que conseguiu os direitos de um game que parecia ter sido feito sob medida para o console: **Tetris**. O casamento Game Boy/**Tetris** prosperou feliz por anos a fio, rendeu milhões e milhões de dólares para a Nintendo japonesa, e colocou o console no lugar de onde ele nunca saiu: o de líder mundial em vendas na área de portáteis.
Os anos foram se passando, e o Game Boy, evoluindo e mudando. Ficou menor. Ganhou cores. Depois ficou ainda menor. Ganhou mais alguns bits, e passou a ser um Game Boy Advance. Só para depois mudar de novo, ganhar uma tela iluminada e um design mais "cool", tornando-se "special". Ou para nós, já íntimos há tantos anos, simplesmente GBA SP.
Mas não foi somente em seu visual e poder de processamento que o Game Boy mudou nesses 15 anos de vida. Centenas de milhares de games passaram por ele, e depois dos blocos cadentes de **Tetris**, o pequeno console serviu de casa para todos os maiores heróis da Nintendo. Mario e Luigi salvaram a princesa Peach em diversas oportunidades. Link fez o mesmo com Zelda, e até o macacão Donkey Kong viveu muitas de suas aventuras por lá.
Mas nem só de heróis Nintendo vive o Game Boy. Uma série de outros heróis, anti heróis e super-heróis já passaram e ainda passam pelo portátil. Qual foi o primeiro console Nintendo em que a arqueóloga e aventureira Lara Croft resolveu aparecer? No Game Boy. Os mutantes dos X-Men já estiveram por lá também, assim como Frodo, Gandalf e aquela galera toda tentando jogar um certo anel no vulcão. Mesmo mascotes não muito identificáveis com a marca Nintendo, como **Sonic** e **Crash Bandicoot**, já deram as caras no Game Boy. Isso sem mencionar os RPGs, onde dezenas de heróis enfrentaram monstros, magos e criaturas mil em jogos como **Final Fantasy**, **Sword of Mana**, **Golden Sun** e tantos outros.
E já que estamos falando em heróis, dois deles merecem um enorme destaque, como você deve ter reparado na capa dessa edição. Quase nem há mais o que se falar de Harry Potter, e desde que o bruxinho estrelou no mundo dos games, suas melhores aventuras ficaram mesmo reservadas para o Game Boy. O mesmo vale para o Homem-Aranha. O cabeça-de-teia hoje está dominando os cinemas, mas já faz tempo que ele é o super-herói que estrela os games mais legais de... super-heróis! Antes mesmo dos cinemas, o Aranha já teve excelentes games nos portáteis Nintendo (**Spider-Man: Mysterio's Menace**, para GBA é um dos melhores), e isso não está diferente.
Estaríamos diante de uma disputa pelo honroso posto de "maior herói do Game Boy"? Se for o caso, a briga é boa, e promete emoção. Será o Aranha páreo para as magias de Potter e seus amigos? E o garotinho de óculos de Hogwats, conseguirá escapar das teias e da agilidade do aracnídeo? É esperar pra ver. Ou melhor: jogar pra ver. Tá esperando o quê?



Spider-Man 2

Tão bom quanto o filme



Você é apenas um cara normal, que um belo dia é picado por uma aranha radioativa, ganhando assim uma série de superpoderes: força proporcional a uma aranha, uma tremenda agilidade, capacidade de escalar paredes, saltar distâncias enormes, e até mesmo disparar teias pelas mãos. Sim, você se tornou um super-herói. E com grandes poderes vêm grandes responsabilidades, é chegada a hora de combater o crime, perseguindo os vilões que atormentam New York. E nada melhor do que experimentar a sensação de ser herói do que um game como Spider-Man 2**, para GameCube. Apesar de baseado no filme estrelado por Tobey Maguire e Kristen Dunst, o jogo se limita a trazer das telonas o visual dos atores (que não ficou lá muito bom, diga-se de passagem), e a voz dos mesmos (com um resultado igualmente pobre). A história é completamente diferente, apesar de algumas missões serem familiares para quem viu o filme – você pode entregar pizzas no jogo, como o Aranha faz em uma das cena. O fato do enredo não seguir o roteiro do filme é o grande trunfo de** Spider-Man 2**, desta maneira ele abriu caminho para a maior inovação em um game de herói em todos os tempos, e este é o fator que transforma o jogo em um dos melhores lançamentos do ano: a liberdade de ações e a estrutura não-linear do game.**

Sinta-se um herói Seja um herói

Depois que aquela tal série (você sabe qual, aquela que tem roubos de carros, atropelamento de velhinhas e coisas assim) inovou a jogabilidade deixando o jogador livre para fazer o que bem entender, muita gente adotou a idéia. A própria Activision já tinha flertado com ela na série **Tony Hawk's Pro Skater**, e agora resolveu adicionar nosso velho amigo cabeça-de-teia à mistura. O resultado é simplesmente sensacional.

No jogo, você tem a liberdade de fazer o que um herói faz em seu peculiar dia-a-dia: andar pela cidade – no caso do Aranha, se balançando entre os prédios com sua teia – procurando mal-feitores, trocando uns tabefes com eles, e tornando a cidade um lugar melhor para se viver. Claro, existem algumas missões pelo game, e é assim que você vai avançar pela história e enfrentar os chefões. Mas o bacana é que não existe limite de tempo, objetivos obrigatórios ou coisas do tipo.

Se você estiver a fim de apenas sair saltando de prédio em prédio, ótimo. Você pode. As missões estarão lá, esperando por você pelo tempo que você quiser.



Cidade grande mesmo

A Activision caprichou no jogo. De nada adiantaria dar liberdade ao jogador se ele não tivesse para onde ir. Mas ele tem. E muitos lugares. O cenário do game tem a mesma dimensão de 50% da ilha de Manhattan, que está muito bem representada por ícones turísticos. Você pode atravessar a ponte do Brooklin, escalar até o topo da Estátua da Liberdade ou do Empire State. O Museu de História Natural, o Central Park, o Madison Square Garden. Tudo está lá, perfeitamente colocado. Convenhamos, combater o crime nesses cenários é muito mais legal. Mas o jogo não se resume a sair andando ou voando pela cidade. Os combates também são bem freqüentes, e assim como no game do filme anterior, rápidos e cheios de combos. Ganhando "hero points", uma espécie de moeda no jogo, você não só avança na história, como também habilita novos golpes e movimentos. Há muito o que se fazer no jogo, o que proporciona um fator replay bem alto.



Claro que há alguns pontos negativos: além dos já citados fracos trabalhos de CG dos atores e dublagem, é preciso dizer que toda a jogabilidade funciona melhor em ambientes abertos do que fechados. Entrar em um armazém ou prédio consome muito da mobilidade, agilidade e conseqüentemente, diversão do Aranha. E ainda bem que é possível fazer pela cidade o que estiver a fim, pois algumas das missões se tornam repetitivas e entediantes depois de um tempo. Que bom que as muitas qualidades de **Spider-Man 2** compensam essas pequenas falhas. O game consegue prender o jogador por horas a fio, facilmente. Não se surpreenda se você terminar o game e continuar jogando, só pela farra. Esse é o clima.



– Renato Viliegas

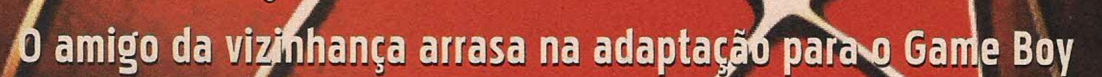
Gráficos **9.0** Som **8.0** Jogabilidade **9.0** Diversão **10** Replay **9.0**

Produtora: **Activision**
Desenvolvimento: **Treyarch**
Número de jogadores: **1**
Gênero: **Ação**

9.0 Nota Final

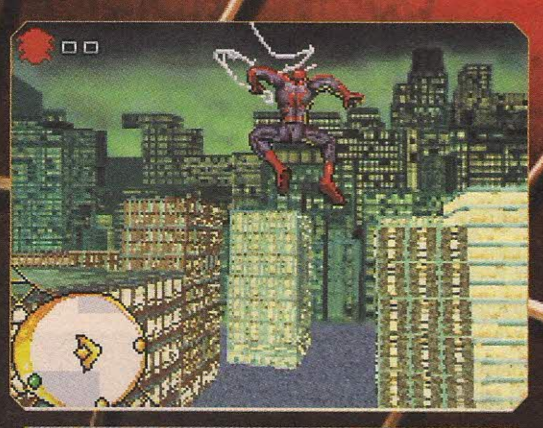
Com grandes poderes vem grandes responsabilidades. E grandes games.

SPIDER-MAN 2



O amigo da vizinhança arrasa na adaptação para o Game Boy

Por Daniel Lima



O novo filme do aracnídeo mais famoso do planeta está nos cinemas estourando bilheterias. Claro que um sucesso desses não poderia deixar de atrair os produtores de games. A responsável pela versão para o portátil é a Digital Eclipse, que também produziu **Spider-Man: The Movie**, e que pelo jeito já deixou sua marca registrada na série, já que **Spider-Man 2** é praticamente idêntico ao game anterior, porém com novas fases e elementos de evolução.



Passeando por Nova York

O game começa com a entrega de pizzas. Depois da seqüêcia, você encontrará muitos outros vilões além do Dr. Octopus, e todos eles com o visual diferente dos quadrinhos. Calma! Eles estão muito mais realistas. No começo poucos golpes estarão disponíveis, mas à medida em que o Aranha evolui, conquista habilidades mais avançadas. Os comandos são complexos para um game de GBA, porém, aos poucos o jogador se acostuma. Além disso, diversas cenas do filme aparecem no game digitalizadas, assim como fotos do filme aparecem entre as fases, e para conseguir outras especiais, basta habilitá-las no Secrets. Fora isso, **Spider-Man 2** tenta inovar trazendo para a telinha do Game Boy aquelas fases pelas quais você passeia pela cidade de New York usando teias, tudo em 3D. O GBA não é um console para gráficos poligonais. Por isso, a animação é travada e muitas vezes você morrerá por bater em alguma parede invisível. Há ainda outros pequenos problemas. Por exemplo, lugares em que o herói não poderia grudar, mas consegue; enquanto em outros óbvios, ele simplesmente não consegue.



Diversão em todo lugar

Spider-Man 2 mostra ainda como a vida de Peter Parker pode ser difícil. Quem gostou de vê-lo no cinema, vai gostar ainda mais do jogo. E se não viu o filme, não precisa se preocupar, porque o game não entrega a história das telonas. Na verdade, podem ser considerados um complemento do outro. Tente, você vai se divertir.

Gráficos **5.0** Som **5.0** Jogabilidade **7.0** Diversão **7.0** Replay **9.0**

Produtora: **Activision**
Desenvolvimento: **Digital Eclipse**
Número de jogadores: **1**
Gênero: **Ação**

7.0 NOTA FINAL

"A roupa coça um pouco. E às vezes também entra... ".

QUER DIZER QUE VOCÊ EMPERROU EM ALGUMA PARTE? NÃO ENCONTRA O LUGAR PARA TIRAR AQUELA FOTO, QUE POR ACASO HABILITA O SECRET QUE VOCÊ TANTO QUER ? POIS A NINTEDO WORLD DÁ TODAS AS DICAS PARA VOCÊ CHEGAR AO FINAL!

Fase 01: Pizza Dash

Entregue pizzas para cinco pessoas. Antes de começar, aproveite para aprender os movimentos básicos, pois terá um tempo limite para entregá-las. Uma dica: salte por cima do seu chefe para que o tempo não comece a correr, então explore a fase inteira. Pegue os símbolos que dão experiência, quebre os vidros e as tampas dos tubos, e veja onde estão as pessoas para quem você deve entregar as pizzas. Se tiver problemas para encontrá-los, aqui está a solução: no térreo do primeiro prédio, no último andar do primeiro prédio (a foto que abre o primeiro Secret também está aí), no topo do segundo prédio, no térreo do terceiro e no terceiro andar do último prédio, escondido por paredes (é necessário entrar nos tubos para achar a família).

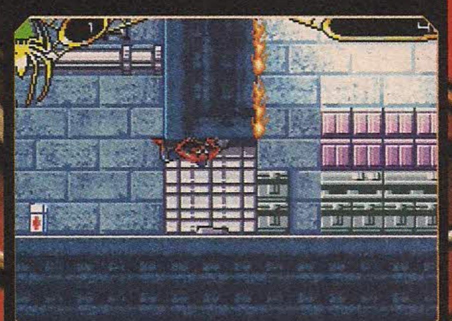
Fase 02: Burning Lab

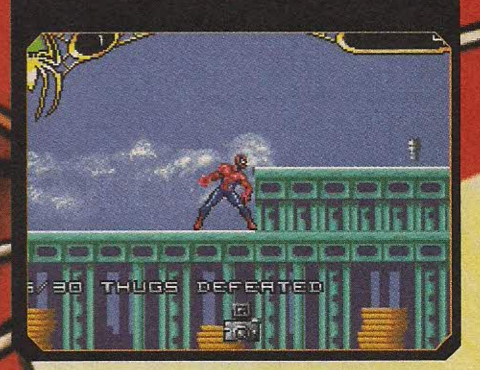
Após cumprir a primeira missão e conseguir pelo menos 200 XP, compre a habilidade "Faster Moviments" pois você precisará correr, e muito! Se não conseguir, abuse do balanço com a teia para escapar do fogo atrás de você. Um outro método para evitar a onda de fogo é simplesmente não pisar no chão, grude no teto e use suas teias. A segunda foto pode ser achada depois de descer doze andares.

Fase 03: Downtown Riot

Bata no máximo de assaltantes possíveis, não adianta tentar fugir das lutas. Para escapar dos saqueadores com facas basta andar e bater agachado. Para os outros, apenas use sua teia. Próximo do fim, não entre no tubo de ventilação nem no buraco enorme. Simplesmente siga em frente para achar a terceira foto.







Fase 3D 01

Agora, um passeio 3D pelas ruas da cidade à procura de crimes. Se quiser prosseguir direto, siga para o ponto verde. Mas se quiser fazer as missões opcionais, vá para os amarelos. Lembre-se que se perder uma vida, você voltará para esta tela. Aproveite também para pegar as aranhas de experiência e também se acostumar com o cenário 3D, porque isso será necessário no futuro.

Missão Alternativa 01: Mugging 1

Missão simples. Atire sua teia no ladrão e pronto. Se quiser ganhar mais recompensas, fique grudado no teto, suba para pegar uma vida e experiência, pule do alto do prédio por cima do ladrão e enfrente outros inimigos além dele.

Missão Alternativa 02: Bank Robbery

Para escapar dos bandidos que pulam e atiram, salte por traz deles e use o tiro de teia. O obstáculo mais chato são os ventiladores que impedem o Aranha de se aproximar de certas áreas. Passe agachado por eles, ou use o botão R para acertar o teto ou os Spin Points.

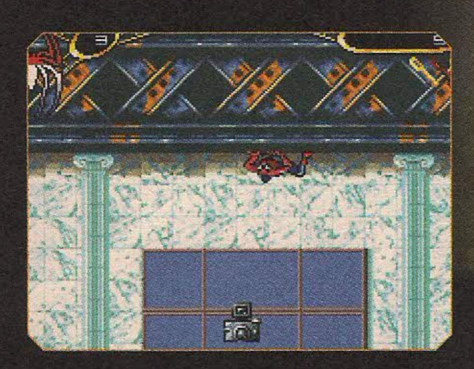
Fase 04: Prison Riot

Rhino está liderando uma rebelião na prisão, e a sua missão é acalmar tudo por lá. Enfrente os presos e os policiais. Para acabar com os presidiários, basta usar o mesmo esquema da fase anterior. Já os policiais só baixam o escudo quando atiram. Fique agaxado e bata quando eles atirarem. As chaves serão necessárias para abrir certas portas. Apenas procure a chave da mesma cor da porta. Quando passar pela porta branca, suba e tire a quarta foto.



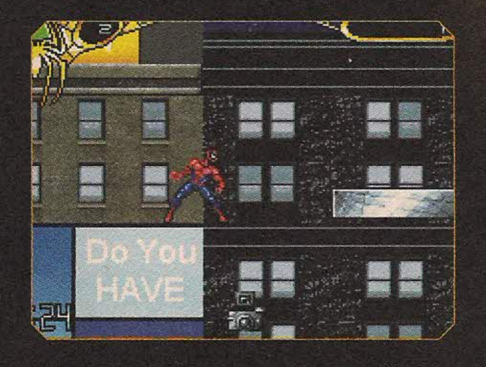
Fase 05: Rhino Chase

Rhino conseguiu escapar e agora está correndo numa auto estrada. Siga de longe, e preste atenção no seu sentido de aranha para escapar dos carros que passam. Quando um caminhão aparecer, suba nele e arremesse os barrís contra Rhino. Basta alguns barris e ele vai parar.



Fase 06: Battle Rhino

Rhino continua invulnerável, então não bata nele. Fique grudado na parede e, quando ele investir contra o prédio, pule, pois um pedaço da construção cairá em cima de Rhino. Repita a operação até o bicho grande não levantar mais.



Fase 3D 02

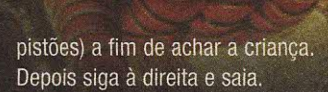
Apenas mais uma Fase 3D. Vá para os pontos amarelos ou para o verde, se quiser continuar.

Missão Alternativa 03: Gang War

As gangues estão em guerra e apenas o amigo da vizinhança pode parar a briga. Aqui há apenas inimigos comuns. Siga em frente, batendo nos inimigos. Fase sem grandes mistérios.

Missão Alternativa 04: Trapped Child

Uma criança está perdida no esgoto e você precisa achá-la. Quando encontrar espetos no chão, tome cuidado. Use as teias nos Spin Points para saltar mais longe. Depois que passar, volte pela parede para achar uma vida. Continue usando os Spin Points e quando ver um cabo na Horizontal, espere o elevador para poder continuar. Assim que o caminho se dividir, vá para esquerda (pelo teto, para evitar os



pistões) a fim de achar a criança. Depois siga à direita e saia.

Fase 07: Bank Robbery

Este nível é muito semelhante ao Missão Alternativa: Bank Robbery, mas com alguns detalhes a mais. Contra os bandidos que pulam, use e abuse da rede de teia para prendê-los. A quinta foto está no final da fase, depois de alguns caixotes. Suba no teto para achar o caminho até lá. No final, Dr Octopus está erguendo o cofre do banco! Bata nos dois cabos, revezando entre eles para que rompam ao mesmo tempo.



Fase 08: Times Square

Peter está atrasado para um encontro com Mary Jane. Passeie de teia por cima das ruas antes que acabe o tempo e evite ao máximo cair, para não ser atropelado. A foto desta fase está perto de uma placa amarela de nome Finnegan. O final da fase está no alto dela, e só pôde ser alcançada com os Spin Points.

Fase 09: Mysterio's World

Paredes eletrificadas e ninjas são os maiores obstáculos desse nível. Para derrotá-los, fique próximo. Eles ficarão pulando por cima de você, bata quando eles pousarem. Depois de enfrentar os primeiros ninjas, você passará por algumas esteiras e terá que subir de novo, pulando nas camas elásticas. Fique esperto para tirar a foto nessa hora. Depois de enfrentar pequenos robôs e lançadores de mísseis, você chegará ao final.

Level 10: Battle Mysterio

Mysterio sempre joga bolas explosivas em você. Pule nas costas dele e, quando ele rir, aplique o seu melhor golpe. Quando ele inverte a tela, os comandos não se invertem, fique atento a isso. Quando ele ficar gigante, pule na hora da pisada para evitar o dano. E quando ele se multiplicar, destrua as cópias. Repita até derrotá-lo.



Fase 3D 03

Apenas mais algumas missões alternativas. Confira.



Missão Alternativa 05: Bombing

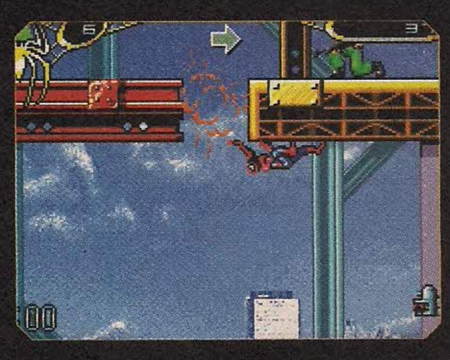
Bombas foram colocadas em um cenário muito semelhante à fase Times Square. Siga as mesmas dicas do cenário para achar todas as bombas. Fique sempre atento à seta que indica para que lado está a bomba.

Missão Alternativa 06: Drive-By

Pare o carro em perseguição. Basta usar o balanço com a teia e, ao subir no carro, abaixe e use seus socos.

Fase 11: Construction Site

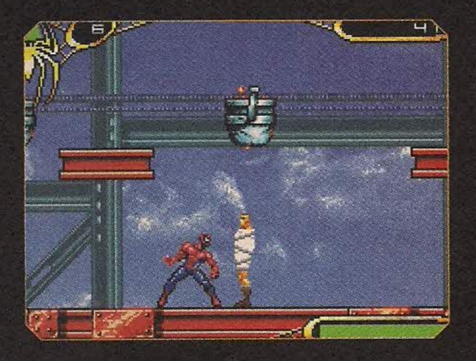
Sua missão é desativar as bombas que estão prestes a explodir num prédio em construção. Ser rápido é fundamental nessa parte. Siga a ordem para não perder nenhuma: **Bomba 1:** apenas siga reto e acerte o bandido e a bomba. **Bomba 2:** suba imediatamente com a teia até o teto. Depois suba de novo, quebrando o bloco que está no caminho. Então é só eliminar o adversário e continuar. **Bomba 3:** use os Spin Points para chegar até a esquerda. De lá, suba no teto usando a teia. **Bomba 4:** use os Spin Points para a direita, pule na cama elástica e se prenda no teto. Dê a volta e encontre ela. **Bomba 5:** pule em outra cama elástica, siga para a esquerda até o fim da tela. Encontre os Spin Points seguindo para direita de novo, e depois para a esquerda, sempre subindo o máximo possível. **Bomba 6:** volte nos últimos Spin Points que usou, até achar uma cama elástica. Pule, tome cuidado com a parede eletrificada. Use R + direcional para evitar os choques



e seguir para esquerda. Suba de novo e ache a bomba. **Bomba 7:** espere na última bomba até aparecer um elevador. Suba nele, evite os ganchos indo para a esquerda. Pegue outro elevador e continue até o andar da bomba. **Bomba 8:** atire no teto para subir. Siga na esteira até achar uma cama elástica. Tome cuidado com as paredes eletrificadas, pegue o Spin Point e evite a cama elástica. **Bomba 9:** volte para a cama elástica. Depois use o Spin Point e, por último, dê uma série de pulos na cama elástica, evitando a parede eletrificada. **Bomba 10:** pule na cama elástica à direita e se prenda no teto até chegar na bomba. Com as bombas desativadas, a fase fica mais tranqüila. Mais alguns Spin Points e balanços com a teia para você chegar ao final. Fique esperto pois lá, onde há uma série de pulos de cama elástica, você pode tirar a foto 8 e também coletar uma vida à esquerda.

Fase 12: Shocker Battle

Usando a rede de teias fica muito simples derrotar Shocker. Prenda-o e use seus melhores golpes. Quando a rede arrebentar, afaste-se pois ele vai usar um campo de força. É só repetir o processo. Moleza.



Fase 3D 04

Esta fase só serve para chegar às Missões Alternativas e conseguir alguma experiência.

Missão Alternativa 07: Mad Bomber

Nova corrida contra as bombas (avisamos que seria repetitivo...), dessa vez num cenário semelhante ao Burning Lab, mas sem o fogo. O cenário é linear e a única bomba difícil de achar é a última: depois de chegar ao fim do cenário, suba, pois existe um tubo de ventilação escondido.

Missão Alternativa 08: Mugging 02

É o mesmo esquema da Mugging 1.
Você pode pular o ladrão antes dele disparar, pegar todos os itens e depois voltar para completar o serviço.

Fase 13: Subway

Sempre que o sentido de aranha disparar, tente se esquivar do trem que está vindo. Tome cuidado, pois fora da estação o caminho se estreita e são poucos os espaços para escapar dele. Descendo três subsolos, na segunda estação, você pode tirar a nona foto do jogo. Depois disso, desça e use o Spin Point para subir. Logo em seguida, use o balanço de teia para chegar do outro lado com segurança. Quando achar o sapo gigante, volte grudado no teto para mais uma vida. Depois, basta seguir o caminho até o final.

Level 14: Sewers

De início, tome cuidado com o buraco disfarçado com a gosma verde. Para passar pelos espinhos, use R + Direcional. Logo quando passar do primeiro Spin Point, fique alerta para a décima foto. O grande problema dessa fase são as armadilhas em que o Aranha fica preso em uma sala que se enche de água. Aqui, é preciso uma seqüência certa de alavancas para pará-la. São três salas: na primeira as alavancas são 1, 2, 3 e 5; na segunda, a seqüência é 1, 2, 7 e 8; na terceira a numeração é 2,4 5 e 7.

Level 15: Battle Lizard



Para começar a luta contra o Lagarto, dê um soco simples e fuja das investidas logo em seguida. Quando ele afundar e chamar os crocodilos, fique agachado para acertá-los mais facilmente. Fique alerta também, quando ele levantar a mão, porque cobras aparecem para te pegar. Tente se esquivar delas.

Fase 3D 05



Esta é a última oportunidade para fazer Missões Alternativas e pegar experiência! Aproveite bastante.

Missão Alternativa 09: Weapon Deal

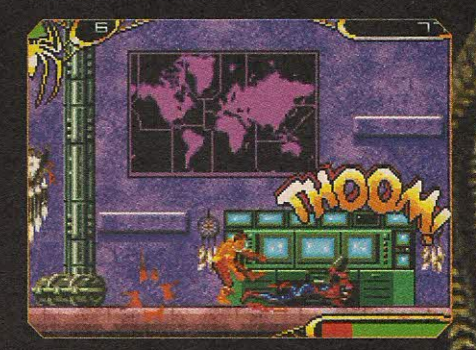
Busque todas as caixas cinzas para evitar que caiam na mão dos traficantes de armas.

Missão Alternativa 10: Downtown Riots

Acabe com a revolta batendo nos policiais e nos saqueadores. É bom para mostrar suas técnicas de luta.

Level 16: Puma's Base

O esquema aqui é evitar ao máximo as câmeras para que os guardas não acionem o alarme. Se isso acontecer, vários guardas entram no cenário para lutar contra o aracnídeo. Para impedir, bata nos botões para que eles voltem a ficar verdes.



Level 17: Battle Puma

Puma é o chefe mais difícil do jogo. Ele é invencível enquanto está parado. Você tem duas opções: acertá-lo no pulo, ou quando ele sai da defensiva e decide atacar. Nesse segundo caso, o melhor ataque é a rasteira.

Level 18: Doc Ock Chase

Toda a habilidade que foi adquirida nas outras andanças pelo cenário 3D terá de ser usada agora. Só assim poderá alcançar o Doutor Octopus antes do tempo acabar. Se você não conseguir da primeira, não desista! Ele é difícil mesmo.

Level 19: Pier 45

No porto preste atenção no chão, pois existem partes em que o Aranha pode descer apertando ↓ + A. Na primeira passagem existe uma vida. Na segunda, perto dos barris, você pode tirar a 11ª foto. Ainda existe outra vida no canto inferior direito, no fim da fase.



Level 20: Secret Base

A última grande fase do jogo tem tudo que havia de pior nas outras: grandes seqüências de Spin Points, paredes eletrificadas, pistões, ventiladores e chaves. Depois de abrir a porta vermelha, prepare-se para tirar a foto em um dos Spin Points. Depois, robôs gigantes aparecerão, mas eles não dão tanto trabalho quanto alguns bandidos que você já enfrentou...

Level 21: Battle Doc Ock

Octopus é duro na queda. Vai ser preciso ter muita paciência e agilidade. O único momento em que ele é vulnerável é quando está parado. Bata nele uma vez e se afaste imediatamente, esperando um de seus vários ataques. Depois é só repetir o processo e esperar o beijo apaixonado de MJ no final!



Poder de aranha!

Se você pensa que este é apenas mais um jogo do aracnídeo num portátil, está muito enganado. Agora o Aranha conta com uma grande gama de movimentos e golpes para acabar com seus inimigos. Fique atento, pois alguns deles só podem ser habilitados se você comprá-los com pontos de experiência.

Soco: Botão B
Pulo: Botão A
Balançar com a teia: Pule e depois pressione A de novo
Atirar teia no inimigo: Botão L
Atirar teia na parede: Botão R
Pegar objetos: Pressione Botão B próximo do objeto, com o personagem parado
Tirar fotos: Botão Select, quando aparecer o ícone de câmera
Chain Combo: Aperte B várias vezes para o ataque múltiplo
Rede de teia: aperte baixo + L para prender os inimigos na teia
Gancho: aperte Cima + B para dar um gancho no adversário
Mortal: Aperte esquerda +B para dar um salto mortal
Soco no ar: aperte B no Salto para dar um soco no adversário (que faz o Aranha voltar ao ar)
Carrinho: dê dois toques seguidos para frente para dar uma rasteira
Giratória: Aperte Baixo + B para dar um chute giratório
Chute duplo: Aperte A+ B para atacar inimigos dos 2 lados
Chicote de teia: Aperte Cima + L para usar a teia como Chicote
Agarrar inimigos: Aperte Baixo + R para prender e puxar um inimigo
Agarrar inimigos dos dois lados: Aperte L + R para prender e puxar inimigos dos dois lados.

"Com o grande poder, vem a grande responsabilidade..."

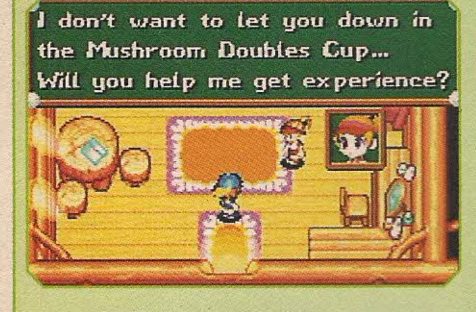
Um dos pontos divertidos de **Spider-Man 2** são os elementos de RPG adicionados. A melhor dessas características é a experiência. Agora durante o jogo, o Aranha pode acumular pontos que servem para trocar por novas habilidades e golpes que facilitam muito a sua vida. Você pode conquistar esses pontos cumprindo as missões com uma boa performance, derrotando inimigos, conseguindo símbolos iguais às das costas do Aranha e tirando fotos nos momentos certos.

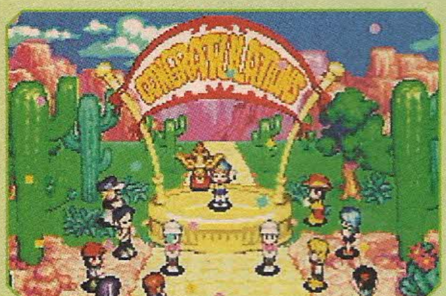


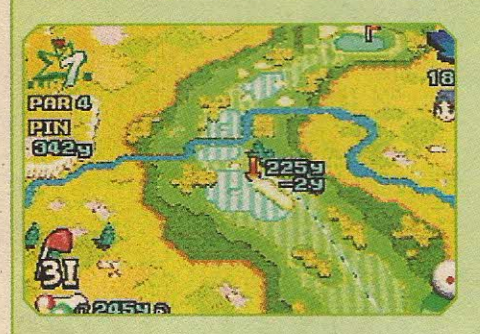
MARIO GOLF ADVANCE TOUR

Golf e RPG para os melhores jogadores no último lançamento do encanador

Cursos perfeitos e tacadas precisas podem te transformar em uma máquina de fazer Birdie no game que chega ao Game Boy Advance: Mario Golf: Advance Tour. **Será que você consegue detonar todos os cursos do game jogando contra o golfista-mestre Mario e os habitantes do Mushroom Kingdom?**





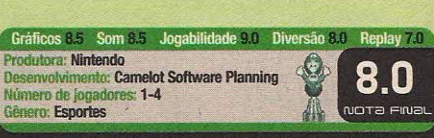




Mario Golf: Advance Tour

A história se repete. Na primeira vez em que joguei um pouco de **Mario Golf** para Nintendo 64, não gostei muito. Resovi dar mais um tempo ao título. Quem sabe depois de outras partidas, minha opinião não mudaria?
Então veio a versão para o GameCube.
Na hora percebi que esta seria outra oportunidade para jogar e, quem sabe, desta vez gostar. Porém, com a versão de GC aconteceu a mesma coisa, e mais uma vez o jogo não atendeu às minhas expectativas. Assim que me pediram para analisar **Mario Golf: Advance Tour**, para o Game Boy Advance, lembrei de tudo isso e me perguntei: será que vai acontecer a mesma coisa? Será que desta vez eu vou gostar? Ou será que o Mario com o taco na mão nunca vai me agradar? Dito e feito! Nas primeiras horas que passei com o game, fiquei meio de saco cheio com tanta ladainha inútil no Modo Story, mas é só avançar pela conversa mole, que você vai encontrar uma excelente recriação desse esporte de gente rica.
É incrível como a Camelot conseguiu trazer praticamente tudo o que existia nas outras versões para o cartuchinho do portátil.
São jogadas cheias de detalhes em que a escolha do taco e a direção do vento, entre muitos outros fatores, podem significar toda a diferença. Ah, deixa eu fazer uma correção, a ladainha não é tão inútil assim como eu falei: ela serve para que seus personagens evoluam como em um RPG.
Mas que essa parte é chata, isso é!

Eduardo Trivella



Gráficos 8.5 Som 8.5 Jogabilidade 9.0 Diversão 8.0 Replay 7.0

Produtora: Nintendo
Desenvolvimento: Camelot Software Planning
Número de jogadores: 1-4
Gênero: Esportes

8.0 NOTA FINAL

Meio chato no começo, mas fica legal demais depois que se passa um tempo com ele

Teste suas habilidades no Story Mode:

A história de **Mario Golf: Advance Tour** começa com sua escolha entre os novatos Neil e Ella. Tenha lições, ganhe campeonatos no Mario Club e vá além, ganhe experiência e melhore suas jogadas. Vá para Distance primeiro, então melhore nas categorias que precisam de exatidão, como Control e Spin, por exemplo.



Pegue upgrades para instant power:

Dê uma espiada numa barrica do lado de fora do Mario Club, converse com a árvore próxima ao curso Palms, entre em Custom Club Shop, esta é a maneira mais fácil de ganhar itens que melhoram suas habilidades no golf.



Desafios espalhados:

Vitórias nos torneios single e double desbloqueiam disputas nas áreas Out e About, que conectam os percursos. O jogador consegue ganhar experiência extra acertando uma série de alvos circulares usando tacadas single, club ou acertando Par em três buracos consecutivos usando a seleção randomizada.

Participe de torneios e abocanhe muitos troféus:

Começando no Marion Club, o jogador entrará em torneios tanto single quanto doubles, e avançará em quatro percursos na área. Domínio no curso Links garantirá a entrada no Princess Peach's Mushroom Tournament.

Conheça Caddie Master:



Em cada uma das quatro paradas existe uma área caddie master, nela você encontrará acesso para todos os cursos. Converse com o caddie master para entrar no club tournament, pratique o curso ou retorne em uma rodada para disputar o campeonato. O caminho à direta da cabana do mestre leva até a entrada do curso. O caminho seguinte leva à área de treino, onde você pode aprender novas jogadas e ganhar mais experiência com a ajuda destes games paralelos. No outro caminho, bem à direita o jogador volta para o clube.

Repeteco:

Depois de terminar um curso, outro estará disponível. Mesmo assim você pode continuar dando um show de tacadas pelos lugares que já passou. Retorne em algumas pistas como campeão e duplique suas melhores características vencendo mais uma vez.

Amigo é para essas coisas:

Se desejar vencer tanto no single quanto no double, conseguirá então todas as habilidades disponíveis para os personagens.
Mesmo com seu parceiro agindo com a inteligência artificial, as habilidades dele dependerão do desenvolvimento que você conseguir no jogo. Divida igualmente os pontos de experiência entre os personagens.
Estes tais pontos proporcionam novos levels para os golfistas. A cada novo level, é possível intensificar um atributo. A característica Distance é a primeira a ser melhorada. Depois que seus golfistas estiverem realmente bons em Distance, você pode começar a pensar em outras habilidades; escolha atributos que podem ser especializados, melhor que sair distribuindo pontos por aí.

Pratique muito:

Bom, até aqui, já deu para perceber que os pontos de experiência são indispensáveis em qualquer parte do jogo, principalmente agora. Com esses pontos milagrosos acumulados até este momento, você conseguirá se dar bem em qualquer situação. Preste atenção em todos os detalhes das telas, e só dê a tacada depois de ter imaginado a jogada seguinte.

Examine a situação:

Mesmo sendo legal poder dar uma porrada daquelas na bola, esta não é a melhor estratégia. Dê uma bela analisada se os bunkers (aqueles bancos de areia que teimam em atrair a bolinha) estão próximos ou não, só pare nas junções dos doglegs se quiser detonar nas curvas facilmente.

Procure levels:

Muitos fairways (área em que a jogada começa) são irregulares ou estão em platôs. Se você deseja que a bola caia bem no pé da inclinação, talvez a próxima tacada seja bem complicada. Mire sempre no ponto mais alto.



Saiba quando aproveitar a chance:

Atalhos podem salvar os cursos ou tornar as tacadas mais fáceis. Mas quando a sorte não está por perto, eles também podem atrapalhar os jogadores. Para escapar destas ciladas, escolha os caminhos pela grama, mas pense bem o tamanho dos riscos que você vai correr em relação aos prêmios, tente minimizar o perigo.

Pousos perfeitos:

Habilidades nas tacadas proporcionam mais controle sobre o que vai acontecer com a bola depois que ela cair no chão. Pressionando o botão B no auge do seu backswing, você vai estabelecer uma tacada padrão. Pressione B duas vezes, quando o cursor alcançar a zona de impacto do backspin, ou A duas vezes para conseguir um topspin. Se você precisa de spin extras na bola durante um skill shot, pressione B, então pressione A rapidamente, quando o cursor alcançar a zona de impacto e então receberá um super backspin. Pressione A e então B para um super topspin.



Aceite os convites para o Ultimate Golfing Test:

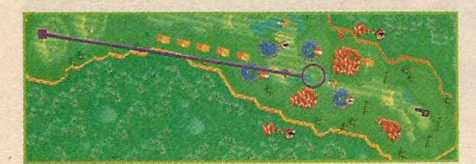
Depois que você dominar o torneio no Mario Club e mostrar para a vizinhança como se joga golf, receberá um convite da Princess Peach para entrar no Mushroom Tournament. Siga nossas dicas para terminar mais um percurso.



Teste suas habilidades contra os melhores:

Mario, Luigi e toda a galera te esperam no Mushroom Tournament. Os oponentes são habilidosos e vão fazer pressão até o fim. Cuidado com as armadilhas do Mushroom kingdom. Você vai encontrar muito mais do que areias fofas e traiçoeiras por aqui. Agora, a bola pode até derreter em poços de lava. Ela ainda poderá ricochetear em cogumelos malucos. Se você mandar a bola perto dos jardins, cuidado com as Piranha Plants e Chaim Chomps, eles vão devorá-la sem dó.

Mushroom Curse:



As entradas seguintes mostram o lay-out de cada buraco, com closes da área em que ele está (assim você pode avaliar o solo). As linhas que estão nas telinhas mostram nossa sugestão de tacada. Se você aumentar consideravelmente sua habilidade Distance, e se o vento cooperar, você conseguirá acertar facilmente a área do círculo, onde está seu objetivo.

Primeiro buraco



Com o formato do nariz do Mario, a primeira camada de areia é larga e inclinada, principalmente nas bordas. Acerte a tacada no centro da grama e dê um super backspin (pressione B, depois A rapidamente) para manter a bola na grama. Você terá uma tacada muito boa preparando a bola para um birdie.

Segundo buraco



As ilhas à esquerda do segundo buraco são tentadoras, porém a área útil é pequena, o que só atrapalharia as jogadas. Dê uma tacada forte em direção ao alvo, bem no campo à direta. Com outra da menor, você já terá mudado de área. Depois é só acertar a bola e fazer com que ela caia na grama baixa. Então é só esperar que ela role até o buraco.

Terceiro buraco



Com uma primeira tacada bem longa, passe pelas Plants e pelas armadilhas na água. Com backspin evite que ela caia na lava.

Quarto buraco



Com uma tacada forte, coloque a bola no quarto buraco e detone uma série de Bo-ombs. Se não passar, dê outra segunda tacada.

Quinto buraco



Mire no Play Panel na sua primeira tacada. Mesmo se você não colocar a bola nesta região, ainda estará no caminho certo.

Sexto buraco



Água por todo lado e um minúsculo espaço de terra. É isso que terá no sexto buraco. Acerte o mais próximo da bandeira, lógico.

Sétimo buraco



Mire no Play Panel. Assim poderá descobrir a distância entre você e o alvo. Na próxima tacada, atire na bandeira e use o superbackspin para que a bola pare assim que encostar no chão. Você estará no jeito certo para um birdie.

Oitavo buraco



O oitavo buraco é muito longo e terá muitas curvas, até os melhores jogadores vão ralar para chegar aqui. Use a terceira tacada para aproximação e então é só fazer o birdie.

Nono buraco

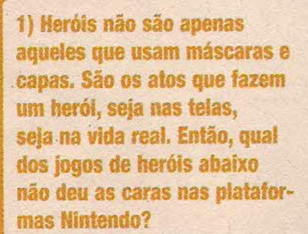


A bolinha atirada na esquerda vai saltar para fora de Fast Fairway; um 3-Iron com backspin te coloca no lugar certo para a tacada e birdie.

Conclusão?

Você ainda tem nove disputas pela frente. Lembre-se que o jogo é um RPG, então ele depende bem mais de suas escolhas do que das estratégias. Nós demos o começo, ensinamos como atacar as bolinhas e quais as melhores maneiras de fazer isso. Agora é fácil, só falta detonar no jogo contra Mario.

SUPER-HERÓIS NA TELINHA DA NINTENDO



Teste os seus conhecimentos sobre os heróis no mundo dos games!

Não há como negar: os consoles Nintendo são as plataformas com o maior número de games de super-herói de todos os tempos. E não é para menos: personagens famosos dos quadrinhos, como X-Men e Superman, já fizeram suas aparições por aqui. Além disso, muitos personagens se tornaram heróis da Big N para os jogadores de todo o mundo, e hoje invadem filmes, quadrinhos e muito mais. Será que você é especialista em super-heróis nos games? Então, que tal testar seus conhecimentos neste mega questionário, com perguntas do passado, do presente e do futuro do mundo Nintendo? Pegue a caneta e boa sorte!

Por Eric Araki

1) Heróis não são apenas aqueles que usam máscaras e capas. São os atos que fazem um herói, seja nas telas, seja na vida real. Então, qual dos jogos de heróis abaixo não deu as caras nas plataformas Nintendo?
a) Che Guevara em Revolution Heroes
b) Noé em Bible Adventures
c) John McClain em Die Hard
d) Will Smith em Independence Day
e) Douglas Quaid em Total Recall

2) No primeiro jogo dos X-Men para SNES, os mutantes apareciam lado a lado com um outro herói famoso. Quem era ele e qual o nome do game?
a) Homem Aranha em X-Men & Spiderman in Arcade's Revenge
b) Demolidor em X-Men & Daredevil in Men Without Fear
c) Rambo em X-Men & Rambo in Ready 2 Ramble
d) Vingadores em X-Men & The Avengers: Mutant Apocalipse
e) Hulk em X-Men & The Incredible Hulk: Children of Atom

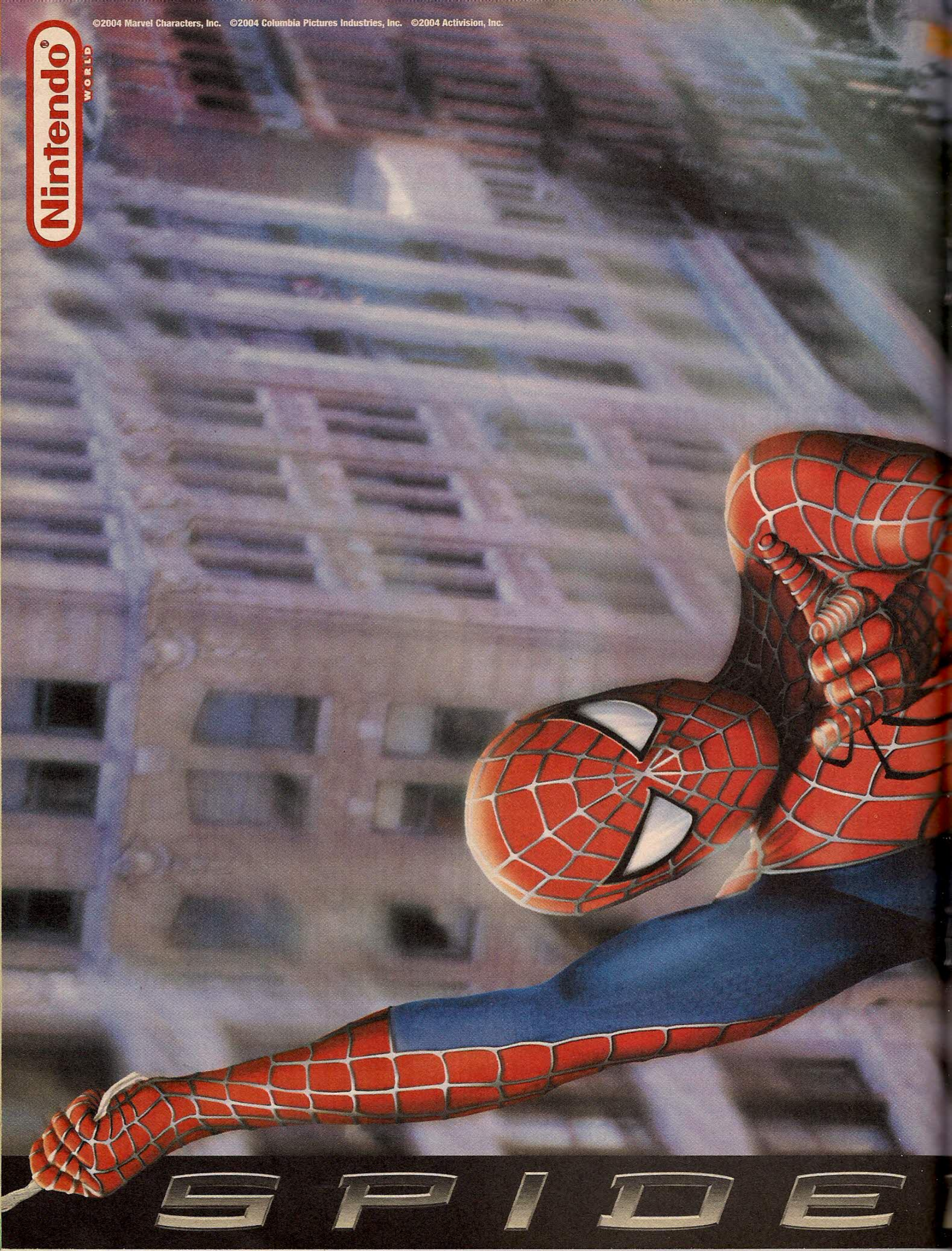
3) Link é um dos maiores heróis da Nintendo, e ninguém pode negar. Em qual dos templos de Ocarina of Time ele consegue as Hover Boots?
a) Forest Temple
b) Shadow Temple
c) Puke Temple
d) Water Temple
e) Light Temple

4) Quais personagens de Megaman não estavam em Mega Man 2?
a) Air Man e Bubble Man
b) Crash Man e Flash Man
c) Ice Man e Napalm Man
d) Heat Man e Metal Man
e) Quick Man e Wood Man

5) Entre os heróis mais recentes, o bruxinho Harry Potter é um dos mais famosos. No game A Pedra Filosofal, para GBA, qual dos encantamentos Harry não aprende?
a) Alohomora
b) Avifors
c) Lumos
d) Wingardium Leviosa
e) Petrificus Totalus

6) A Liga da Justiça também deu as caras num jogo para SNES, o Justice League Task Force. Em qual das listas abaixo todos os membros da Liga participaram do jogo?
a) Batman, Superman, Mulher Maravilha e Lanterna Verde
b) Arqueiro Verde, Superman, Flash e Aquaman
c) Batman, Lanterna Verde, Flash e Aquaman
d) Mulher Maravilha, Superman, Flash e Besouro Azul
e) Batman, Superman, Lanterna Verde e Flash

CONTINUA NO OUTRO LADO DO PÔSTER ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶



©2004 Marvel Characters, Inc. ©2004 Columbia Pictures Industries, Inc. ©2004 Activision, Inc.
Nintendo
WORLD
SPIDE



▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ CONTINUAÇÃO DO OUTRO LADO DO PÔSTER



7) O Homem de Aço precisou morrer para ter um jogo decente no SNES. Com qual dos personagens abaixo você não podia jogar em Death and Return of Superman?

a) Superman
b) O Erradicador
c) Superboy
d) Apocalipse
e) Homem de Aço

8) Um dos heróis mais ferozes do mundo, Wolverine, apareceu pela primeira vez no Nintendinho. Qual era o nome do jogo que ele estrelava?

a) Wolverine, porque ele é o melhor no que faz e isso basta
b) X-Men: Mutant Academy
c) X-Men: Mutant Wars
d) X-Men: Wolverine's Rage
e) Wolverine: Adamantium Rage

9) O Aranha está em foco hoje em dia. Mas o amigo da vizinhança fez sua estréia nos consoles Nintendo há muito tempo. Qual foi o jogo?

a) The Amazing Spiderman, para o Nintendinho, em 87
b) Spiderman & Venom: Maximum Carnage, para o SNES em 94
c) The Amazing Spiderman, para o Game Boy, em 90
d) Spiderman Vs. Kingpin, para o Nintendinho, em 88
e) Spiderman Vs. The Sinister Six, para o Nintendinho, em 89

10) Batman é de longe um dos super-heróis mais cultuados nos games. Ele já apareceu em mais de vinte jogos, em diferentes plataformas. Mas quantos foram os jogos nos consoles Nintendo?

a) Quinze. Quatro para SNES, e três para cada uma das outras
b) Catorze. Um para GB, um para SNES, e três para cada uma das outras
c) Dezessete. Um para GB, quatro para GBA e três para cada uma das outras
d) Dezessete. Dois para GBA e três para cada uma das outras
e) Dezoito. Quatro para GB, dois para GBA e três para cada uma das outras

11) O primeiro Batman, baseado no filme, é considerado até hoje um dos melhores games para NES. Qual a produtora responsável?

a) Nintendo
b) Acclaim
c) Capcom
d) Konami
e) Sunsoft

12) Spawn nunca teve sorte com o mundo dos games. Mesmo com produtoras de renome, nenhum dos jogos do anti-herói vale o CD em que foi gravado. Qual das produtoras abaixo não lançaram jogos da Cria do Inferno?

a) Tecmo
b) Namco
c) Capcom
d) Konami
e) Electronic Arts

13) Vários heróis originários dos games tiveram filmes em Hollywood. Mario foi um deles. Quem interpretava o vilão Bowser no filme?

a) John Candy
b) Denis Hopper
c) John Goodman
d) Bob Hoskins
e) Sylvester Stallone

14) Hulk é outro personagem sem sucesso nos games. O verdão ainda não teve um bom jogo. Ainda assim, seu primeiro título nas plataformas Nintendo foi:

a) Hulk: The Pantheon Saga, N64, 97
b) The Incredible Hulk, GB, 89
c) The Hulk, SNES, 94
d) The Hulk, NES, 90
e) The Incredible Hulk, GBA, 03

15) No jogo Captain America and the Avengers, lançado para o Nintendinho, quais eram os Vingadores que você podia usar?

a) Testa de Ferro, Gavião da Fiel, Visão e Hércules Chinês
b) Capitão América, Visão, Gavião Arqueiro e Homem de Ferro
c) Só o Capitão América
d) Capitão América e Gavião Arqueiro
e) Capitão América, Vespa, Gavião Arqueiro e Triatlo

16) Apesar das plataformas Nintendo serem o palco de muitas batalhas heróicas, alguns heróis nunca fizeram sua aparição. Qual dos heróis abaixo não teve um jogo para nossos consoles?

a) Demolidor
b) Superman
c) Batman
d) Quarteto Fantástico
e) Wolverine

17) A heroína Samus Aran já participou de várias missões contra seus inimigos naturais, os Metroids e os piratas espaciais. Qual a ordem cronológica dos eventos dos games da série?

a) Metroid Prime, Metroid/Zero Mission, Metroid 2, Super Metroid, Metroid Fusion
b) Metroid Prime, Metroid/Zero Mission, Metroid Prime, Super Metroid, Metroid 2
c) Metroid/Zero Mission, Super Metroid, Metroid Prime, Metroid Fusion, Metroid 2
d) Metroid/Zero Mission, Metroid 2, Super Metroid, Metroid Fusion, Metroid Prime
e) Metroid/Zero Mission, Metroid Prime, Metroid 2, Super Metroid, Metroid Fusion

18) Em Viewtiful Joe, o garoto Joe entra em seus filmes favoritos e se torna um super-herói de verdade, com direito a efeitos especiais e tudo mais. Qual é o último chefe do jogo?

a) Captain Blue
b) Bowser
c) Alastor
d) Hiroshi Yamauchi
e) Another Joe

19) Quantos jogos de Dragon Ball Z foram lançados para o GBA nos States?

a) Quatro
b) Cinco
c) Três
d) Dois
e) Seis

20) Solid Snake já enfrentou uma série de inimigos em suas batalhas. Qual dos personagens abaixo não foi seu inimigo em nenhum dos games da série?

a) Big Boss
b) Vulcan Raven
c) Woody Woodpeecker
d) Liquid Snake
e) Gray Fox



Respostas: 1-D, 2-A, 3-B, 4-C, 5-E, 6-B, 7-D, 8-A, 9-C, 10-E, 11-E, 12-A, 13-B, 14-C, 15-D, 16-D, 17-E, 18-A, 19-B, 20-C



Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban

A nova aventura do bruxo no GBA detonada!

Por Ivan Cordon

Sejam bem-vindos a Hogwarts, a famosa escola na qual os jovens bruxos aprendem magias, encantamentos, poções e como se portar na presença de trouxas, as pessoas que não são bruxos. Neste ano, iremos acompanhar as aventuras de Harry Potter, Hermione Granger e Rony Weasley. Aventuras estas que não serão nada tranqüilas, já que um perigoso assassino, Sirius Black fugiu da prisão de Azkaban. As confusões com Harry acontecem porque as criaturas que guardam Azkaban, os Dementadores, estão rodeando Hogwarts atrás do fugitivo, até então considerado muito perigoso.

Com Hermione e Rony, ajude Harry a se livrar desses problemas e descobrir a verdadeira história por trás de Sirius. E, principalmente, divirta-se em Hogwarts.

Ataques e Defesas:

Essa nova versão de Harry Potter é muito diferente das outras lançadas no GBA. É o primeiro game RPG, portanto seu sistema de ataque é diferente e para ganhar defesa é preciso comprar ou ganhar itens.

Na imagem abaixo vamos explicar como funciona o sistema de menus de batalha.



(Da Esquerda para a Direita):

1 **Magias:** Escolha a magia que você quer atirar no inimigo

2 **Special Move:** Aciona o menu de ataque especial de cada personagem

3 **Informus:** Use essa magia para pegar as informações sobre os inimigos

4 **Poções:** Abre o menu para você escolher uma poção para usar

5 **Fuga:** Caso queira fugir de uma batalha, basta usar esse ícone

6 **Folio Bruti:** Use o Folio para ver qual magia funciona melhor em seu oponente, porém, tal relatório só estará disponível se você tiver capturado a informação com a magia Informus

7 **Help:** Abre um help com várias informações sobre o jogo e seu sistema

Defesa:

Para aumentar a defesa de seus bruxos, é necessário equipá-los com itens, que podem ser conquistados em batalhas ou comprados com os gêmeos. Acione o menu pressionando o botão Start. Escolha Status/Equip, selecione o personagem que você quer equipar e, então, selecione o item que será trocado. Observe se os pontos do item estão verde ou vermelho, e veja se realmente vale a pena trocar.

Magias e Skills:

Todos os personagens têm as mesmas magias básicas e uma exclusiva. Na tabela abaixo confira o nível máximo de cada uma:

Magia	Nível 1	Nível 2	Nível 3	Personagem
Flipendo	0	0	0	Todos
Verdimillious	0	0	0	Todos
Incêndio	0	0	0	Todos
Fumos	0	0	X	Hermione
Petrificus Totalus	0	0	X	Todos
Glacius	0	0	X	Hermione
Diffindo	0	X	X	Harry
Spongify	0	X	X	Rony
Wingardium Leviosa	0	X	X	Todos

Obs: Para que uma magia mude de nível, é preciso usá-la várias vezes durante as batalhas. Tente subir uma de cada vez.

Skill

Assim como as magias, cada personagem tem seus talentos especiais (Skills); são acionados no Special Move e diferentes uns dos outros. Veja a seguir o Skill de todos e para que serve:

- Hermione
Be more Careful (Tenha mais cuidado) – O jogador que recebe esta Skill, terá mais defesa contra os ataques dos inimigos.

Good Study Habits (Hábitos bons de estudos) - Aumenta a experiência conquistada na batalha.

Proper Wand Technique (Técnica com a Varinha) - Aumenta o poder do ataque. Quem estiver com esse poder, vai atacar mais forte os oponentes.

- Rony
Stink Pallet (Bastão de Fedor) – Paralisa o oponente por um Round.

Wizard Cracker (Bombom de Feiticeiro) - Provoca um ataque múltiplo.

Stink Pallet 2 (Bastão de Fedor 2) – Paralisa o oponente por vários Rounds

- Harry
O ataque especial de Harry é usar as cartas do Folio Universitas, que é formado pelas cartas que achamos durante o game ou que compramos nos sapos de chocolate, dos gêmeos, no sétimo andar. Como são dezesseis Combos você vai se divertir experimentado um por um.



Combos das Cartas e Itens Especiais:

As cartas estão divididas em seis categorias, com dez cartas cada uma, exceto a Especial com apenas uma. A cada trio de cartas é possível criar uma magia, porém essa habilidade desperdiça muitas cartas. Portanto, é preciso ter mais de uma para poder usar novamente.
Além de usar as cartas como ataque, Harry também pode habilitar itens especiais, se possuir dez cartas de cada categoria no salão dos colecionadores de cartas, portanto, só use a combinação se realmente for necessário.

Itens especiais:



Na sala dos Colecionadores de Cartas, no quinto andar, existem cinco baús e um item especial em cada um. Para abrí-los é preciso estar com as dez cartas de cada categoria. Confira os objetos dentro de cada um:

1º Baú (Jinx) - Neste baú está o Mini-Game Tea Leaf Divination. Acesse-o na tela principal.

2º Baú (Defense/Protection) - Capas de Romanian LongHorn Dragon-Hide, Chinese Fireball Dragon-Hide e Swedish Shortsnout Dragon-Hide.

3º Baú (General) - Uma Spellotape.

4º Baú (Hogwarts/Instruction) - Todos ganham dois níveis.

5º Baú (Quidditch – Quadribol) - Pegue um Pomo Dourado e todos ganham um nível.

Sala dos Quadros:

Use a Sala dos Quadros para chegar mais rápido aos andares da escola. Cada um leva para um

local, siga as instruções na imagem:



Iniciando a Aventura:

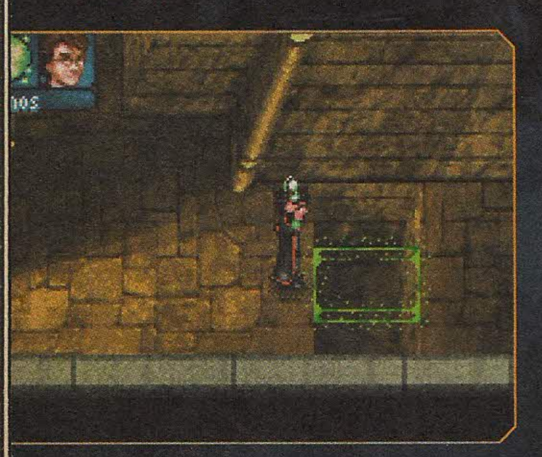
Depois da discussão com o Tio, Harry sai de casa, pega o ônibus dos bruxos e vai para o Beco Diagonal. Lá ele entra no Leaky Cauldron, onde vai se encontrar com Cornelius Fudge, o Ministro de Magia. Cornelius vai levá-lo a um quarto, para que você passe a noite, basta segui-lo. Quando falar com o ministro novamente, Harry ganhará suas primeiras cartas do clube dos magos. Colecione todos para ganhar itens e ataques especiais.

No quarto, pegue todos os itens e enfrente sua primeira luta. O livro mostro, presente de Hagrid, vai te atacar. Para mais detalhes de como atacar veja o box Atacando.

Quando amanhecer, desça e encontre com os Weasley, a família de Rony. Prepare-se para a primeira missão.

O Tônico do Rato:

Converse com os Weasley. Rony vai falar que o rato dele está um pouco doente, então Harry comentará sobre um Tônico de Rato. Para pegar o tal Tônico, fale com o atendente no balcão e desça para o porão. Use a magia Lumos apertando o botão B. Para mudar de magia, pressione L ou R.



Use a magia Lumos para ver a passagem, somente com ela será possível atravessar.



Com a magia Flipendo você pode quebrar ou arrastar objetos.



Algumas vezes Harry ou seus amigos encontrarão um quadrado de luz azul se movimentando, este quadrado indicará que eles ainda não conhecem o inimigo. Então, hora de capturar suas informações com a magia Informus, que só aparece no menu de batalha.Com essas informações você descobrirá qual a melhor magia contra ele. Siga pelo labirinto enfrentando todos os bichos, assim o level subirá mais rápido.



Empurre o bloco usando Flipendo.



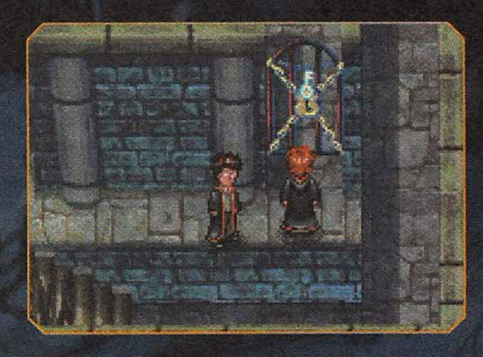
Neste ponto use a magia Lumos para poder andar e se guiar.



Para derrotar o rato gigante use Flipendo Duo, tenha pontos de magia guardados, e depois use ataques normais. Mova o bloco e volte ao ponto onde encontrou Rony. Depois de todos os diálogos, Hermione aparecerá com o gato dela, então o rato de Rony sairá correndo. Neste momento você precisa escolher um dos amigos para te acompanhar na busca pelo Rato. Tanto faz qual dos dois vai escolher, a única diferença será o caminho, o objetivo permanece o mesmo.

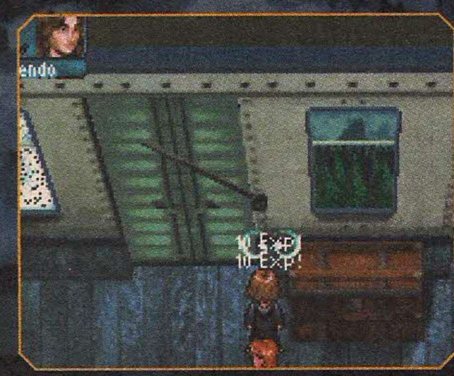
A busca do Rato:

Siga os animais e entre pela porta por onde eles foram. Siga com Rony pela porta com o cadeado, com Hermione é preciso usar a magia Reparo.



Para abrir portas que estão fechadas com cadeados, use a magia de Rony, Alohomora. Siga pela porta e destrua os inimigos, na sala escura use a magia Lumos novamente, no final use Flipendo para tirar a caixa e siga em frente. Encontre seu bichinho e saia do porão, a próxima parada será no Trem.

A Caminho de Hogwarts:



Já dentro do trem, procure itens e depois vá para a cabine com um homem dormindo. Quando Nevile lhe pedir ajuda, vá para a área de carga do trem.
Atire com a Flipendo na barra para evitar que o Dementor entre e pegue Harry. Escolha entre Hermione e Rony e vasculhe o resto do trem até encontrar o condutor, que está ao lado da cabine na qual vocês estavam. Fale com ele e volte ao vagão de carga, a próxima parada será na Escola de Hogwarts.



A Escola de Hogwarts:

A primeira parada na escola será na sede de Grifinória. Para chegar lá mais rápido, use a sala dos quadros. Na sala principal da escola, vá até a escada e entre à direita, observe que existe uma porta aberta na parede da direita, entre por ela para chegar na sala dos quadros.



Esta é a entrada para a sala dos quadros. Para utilizá-los, consulte o Guia dos Quadros e assim acessar as passagens secretas de Hogwarts.



A sede da Grifinória fica no sétimo andar, basta usar o quadro, ir direto, depois achar o quadro da mulher e entrar nele para encontrar seus amigos. Depois da animação, recolha os itens e siga para o primeiro andar, na sala de transfiguração. Antes de irmos para a sala da aula, vamos passar no shopping dos Weasley para comprar alguns itens de defesa.



A sala de compras fica no sétimo andar, logo acima no canto direito, lá é possível comprar muitos equipamentos para Harry e seus amigos. Para chegar ao primeiro andar, existem duas formas: descendo pelas escadas (bom para recolher itens em todos os andares), e outra mais tranqüila, usando os quadros. Para ser mais rápido, use o quadro vermelho e chegue à sala dos quadros, em seguida saia para a entrada principal e suba a escada; a sala fica à esquerda.

Animage, procurando a Gata:

Procure a gata pelo labirinto, enfrente todos os inimigos para ganhar bastante XP (experiência) e suba alguns níveis de magia e força.



Destrua os barris com a Flipendo e depois empurre os pilares para cima das plataformas e assim abra as portas. Explore bem o labirinto para encontrar os itens e enfrentar todos os inimigos.



Nesta sala, um pequeno quebra-cabeça deve ser resolvido. Atire com a Flipendo na pedra do meio para que ela desça em direção à porta. Depois, empurre as das pontas para as plataformas e a do meio em direção a que está sobrando. Próximo à saída, você irá enfrentar Draco Malfoy, Goyle e Crabbe, use Flipendo Tria e Incêndio para detoná-los.



Na sala das colunas, para liberar caminho, empurre todas as que tiverem com a marca em cima. Termine a missão e ganhe a magia Petrificus Totalus.

Hipogrifo:

A aula sobre monstros será com Hagrid. Porém, antes de seguir para a aula, aproveite para ganhar alguns níveis na sala de poções e nos calabouços (Dungeons). Desça as escadas e siga para a esquerda, entre na porta e continue à esquerda, vá até a sala de aula de poções e enfrente os inimigos que estão lá.



Dê preferência aos Knights e depois tente matar os Saphire Grabs, que dão muita experiência. Após ter subido alguns níveis, saia da escola pela entrada principal e dirija-se à cabana de Hagrid. Converse com ele. Depois da animação, cada um dos integrantes vai ganhar um livro com uma magia nova: Harry ganha Diffindo, Rony ganha Spongify e Hermione, Glacius. Outra animação, e agora é hora da caça dos livros, são cinco no total.

Os Livros Monstros:

Para criar um bloco de gelo e atravessar o rio, use a magia Glacius, de Hermione, e depois Incêndio para detonar o livro monstro. Com a magia Diffindo, Harry pode rasgar as teias de

aranha e abrir caminho. Nas plataformas com símbolo, use a magia Spongify para conseguir um trampolim.





Pegue o segundo livro e continue no labirinto, siga para baixo, acenda a ponte com Lumos e alcance outra plataforma. Continue descendo, use as magias dos personagens para liberar o caminho e encontrar o outro livro. Neste momento, faça uma ponte com a magia Glacius e chegue ao livro, depois use a magia novamente até chegar ao outro lado. Use Flipendo para empurrar a pedra e passar pela plataforma. No final do labirinto, depois de ter pego o último livro, enfrente a Planta Gigante. Use a magia Glacius com Hermione, Diffindo com Harry e Incêndio com Rony. Para deixar o ataque do monstro mais fraco, use a magia Spongify de Rony. Volte e fale com Hagrid, depois da animação, o primeiro mini-game.



Aproxime-se do Hipogrifo e acione o mini-game, use-o para descontrair um pouco, já que ele não tem nenhum objetivo específico no jogo. Passe por dentro das argolas, formadas por morcegos. Antes de ir para a próxima aula, de poções no calabouço da escola, aproveite para vasculhar o jardim. Do lugar onde o Hipogrifo estava, subindo à esquerda, encontrará as estufas. Pegue o cinto do dragão. Agora, siga para a direita, pegue outro baú com uma carta e continue seguindo, use a magia Alohomora para abrir o portão, pegue a capa do dragão. Volte para a escola e dirija-se à sala de aula do professor Snape, prepare-se para procurar os ingredientes de uma poção.



Em busca dos Ingredientes:

Aqui, é possível jogar sem o Harry, ou seja, Hermione e Rony podem fazer uma aventura juntos (ou se você preferir, é possível combinar qualquer um dos três personagens).



Entre no labirinto e siga pelos corredores. Utilizando Rony, siga pela porta com o cadeado, Harry deve ir pelo caminho com a teia de aranha. Ainda com Harry, pegue a carta do Merlin. Siga em frente até chegar a uma bifurcação, então entre na sala da direita para pegar uma margarida. Antes de atravessar as plataformas com o Spongify, vá para a sala da direita e pegue mais um ingrediente. Na sala onde você encontra o último ingrediente, faça uma ponte de gelo e enfrente o Troll. Use a Spongify de Rony para diminuir o dano do inimigo, depois ataque com Glacius e Incêndio. Depois de derrotar o Troll, pegue os itens e volte à sala de aula para ganhar a magia Wingardium Leviosa. A próxima aula será na sala de Defesa Contra Dark Art.

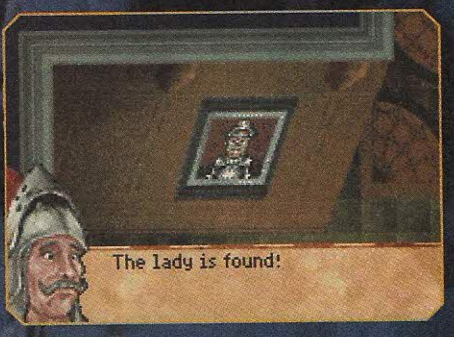
Mini-game Riddikulus:

Vá ao saguão principal, entre na sala da esquerda, a Staff Room, para encontrar o professor Lupin e ganhar o segundo mini-game. Neste game, defenda-se usando a magia Riddikulus; quando o inimigo se aproximar, pressione a seta direcional para evitá-lo. Só é possível errar três vezes. Depois de brincar com o mini-game, volte para a sala da Grifinória, no sétimo andar. Quando a animação acabar, Harry e Rony devem ir atrás do rato.



A Procura do quadro:

Pegue o rato e volte para a sala da Grifinória. A mulher gorda que fica no quadro sumiu, você deve procurá-la por todos os andares.



Vá ao segundo andar, encontre o quadro do cavaleiro e fale com a senhora do quadro, ela não vai querer voltar. A sala da Grifinória estará aberta. Vá para a sala de Defesa Contra Dark Arts para conversar com o professor Lupin. A sala de Defesa fica no terceiro andar. No canto esquerdo, em cima, entre na sala de aula. O professor Snape contará que o professor Lupin não está se sentindo bem e mandará todos para a biblioteca. Acesse a biblioteca pelo terceiro andar.

O Livro sobre Lobisomem:



Desça ao primeiro andar da Biblioteca, fale com a Madame Pince e vasculhe toda a biblioteca atrás das páginas que estão largadas. Hermione

irá arrumá-las com a magia Reparo. Use as plataformas para chegar às áreas secretas da biblioteca, use todas as magias dos bruxinhos para pegar as páginas. Nesta sala, empurre as pilhas de livros de forma correta, caso contrário terá que recomeçar tudo. Empurre a primeira para o lado direito, depois a última para baixo até a plataforma. A pilha que foi empurrada para a direita deve agora ser levada para baixo. Siga para o segundo andar da biblioteca e pegue as outras páginas espalhadas. Continue pelas áreas secretas com as plataformas.



Use Lumus para atravessar entre as plataformas, acesse as outras áreas e enfrente o Livro dos Monstros. Use a Wingardium Leviosa para derrotá-lo. Depois suba e pegue as últimas páginas no canto da tela. Mova uma pilha de livros para cima e depois para o lado, repita o mesmo com a outra; não mova as duas pilhas simultaneamente. Hermione arrumará o livro, volte à Sala de Defesa e fale com o professor Snape, vá à sala da Grifinória. Harry receberá de presente uma vassoura último modelo, uma FireBolt. Leve o presente até a cabana de Hagrid, para que o grandão veja a novidade.
Depois de falar com ele, volte à biblioteca e fale com a Madame Pince, desça e tente encontrar o livro sobre o Hipogrifo. Saia da Biblioteca e encontre Hermione. Vá até o Great Hall. A professora McGonagall pegará sua vassoura para fazer uma analise, depois da animação mais um novo mini-game. Wizard Crack Pop-it, aqui o objetivo é explodir todas as balas que estão na tela, para isso clique com a varinha em pelo menos, duas balas juntas.

Magia Contra o Dementor:



Depois da animação, o professor Lupin oferecerá a magia contra os Dementadores. Siga até o escritório dele, no terceiro andar. Harry enfrentará quatro Dementadores ao mesmo tempo, em um mini-game. Use Riddikulus. Desta vez, o personagem fica no centro e os Dementadores caminham até ele. Use os direcionais para repelir os monstros. Depois do mini-game, volte à sala da Grifinória. Pegue sua Firebolt de volta e depois da animação do jogo de quadribol, vá para o dormitório. Rony acordará no meio da noite falando que Sirius Black o atacou. Ele se levantará e procurará pela professora McGonagall. Volte ao dormitório, assista a todas as animações e ao amanhecer pegue o recado de Hagrid. Encontre Rony e Hermione e siga para a cabana de Hagrid. Fale com ele. Depois da animação, siga o caminho que o cão negro fez carregando Rony. ßEnfrente o Salgueiro para entrar na passagem e seguir o cão. Com Harry use Diffindo, e com Hermione use Incêndio Due, assim será mais fácil de derrotar a árvore.

Um amigo perdido:

Agora começa a busca por Rony. O labirinto não é fácil, já que é bem escuro. Por isso, use a magia Lumos o tempo todo. Enfrente todos os inimigos até chegar ao outro lado do caminho. O labirinto é muito grande e tem vários monstros desconhecidos.



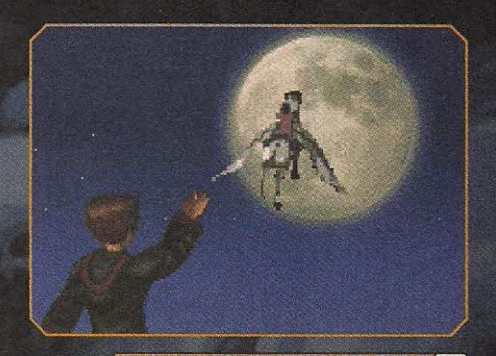
Aproveite para capturar novos monstros no Folio com a magia Informus. Siga pelo caminho escuro, sempre para a direita e para baixo, até encontrar a passagem para o próximo labirinto. A próxima parte é mais tranqüila, pois está tudo claro. Mas você só poderá ir com um dos personagens, escolha o que estiver mais forte. Encontre a plataforma no chão e depois empurre o barril sobre ela. Siga pela porta que se abriu e use a Glacius para criar uma ponte de gelo. Na metade do labirinto, os dois bruxinhos vão se encontrar novamente, use as alavancas para fechar as portas acabar com a cachoeira e entre na outra porta. Para atravessar de uma plataforma para outra, use a magia Lumos. Do outro lado, entre na porta do meio, pegue a válvula e depois na porta de cima. Coloque a válvula onde está faltando, encha o canal de água para criar uma ponte com o Glacius, siga até a última sala e acione a alavanca. Então, volte à sala principal. Entre pela passagem sem porta e, no final dela, acione a alavanca. Volte à sala principal e use a Glacius para criar uma ponte de gelo.

O encontro com Sirius Black:

Ao sair do labirinto, os personagens estarão em uma casa. Suba as escadas. Aqui, a história será resolvida. Harry descobrirá a verdade sobre Sirius. Volte para a escola através dos labirintos. Enfrente o Troll que guarda a saída do labirinto. Use Incêndio Duo ou Tria. Depois encontrar Snape, Harry irá se deparar com um grande problema: o professor Lupin se transformará em lobisomem e lutará com Sirius. Depois, preparese para enfrentar os Dementadores. Não importa quantos pontos você fizer, eles vão te capturar. No hospital fale com Dumblerdore, ele tem uma solução para salvar Sirius. Use a magia do tempo, volte e salve o Hipogrifo. O labirinto da Hagrid é simples, mas cheio de bichos, não esqueça de pegar todos com a magia Informus. Ao chegar na cabana de Hagrid, pegue o bicho e vá para o lago. Lute contra o lobisomem com o auxílio do Hipogrifo, somente ele conseguirá tirar energia do Lobisomem. Não gaste suas magias, pois serão inúteis. Com as poções, dê energia para ele. Voe por dez anéis, depois saia do mini-game, vá pelo colégio até chegar à sala onde Sirius está preso. No telhado, escolha um dos



personagens, siga pela direita com Hermione e pela esquerda com Harry. O caminho de Hermione é mais fácil. Ao se reencontrarem, lutem com Draco Malfoy, use a magia Wingardium Leviosa. Agora e hora de curtir a animação final.





MEGA MAN 8

Mega Man 8 apresenta levels mais longos para a série, mini-chefes imaginativos e cenas no estilo anime com dublagens bem legais. Talvez, a adição mais significante, seja a opção de customizar Mega Man com novos itens e habilidades (veja abaixo). Comentário final: nós suspeitamos que a nova arma de Mega Man pode ter sido inspirada no saque de Blue Bomber, no campo de futebol de Mega Man Soccer **para o Super NES.**





LABORATÓRIO DO DR. LIGHT

COLECIONE BOLTS E TROQUE-OS POR ITENS





Exitem bolts escondidos por todo o cenário de **Mega Man 8**, que Dr. Light pode usá-los para construir itens especiais e upgrades para você. Além das estratégias para derrotar os chefes, nós indicamos as direções para os 40 bolts no jogo.



UPGRADES RECOMENDADOS





Os power-ups mais úteis são: Power Shield, Laser Shot, Boost Part e High Speed Charge (alguns destes ficam disponíveis só depois que você derrotar Duo). O power-up The Exit é ideal para que você podessa voltar em alguns levels para encontrar todos os bolts que deixou para trás.

ESTÁGIO INICIAL — 3 BOLTS AVAILABLE



Depois de abrir as portas na passagem submersa, nade até o top da área seguinte, então pule na plataforma à esquerda e passe pela parede.

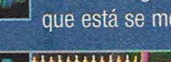
Quando você alcançar o cenário com as duas plataformas que se movimentam, pule na que está descendo, então você entrará numa área secreta. Lá, encontrará um bolt em um pequeno abrigo à direita.

O bolt final está bem visível. Você conseguirá vê-lo em frente à porta que leva o personagem de volta à superfície.

VS. CRAB BOSS

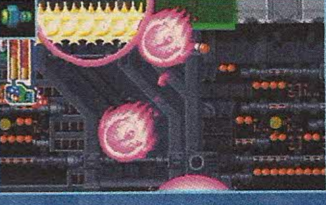


O caranguejo mecânico no final do estágio inicial tem um casco bem duro, tanto que o Mega Buster não consegue penetrá-lo. Equipe o Mega Ball que Dr. Light te deu e mande ver na cúpula do caranguejo. Depois disso, o circuito interno do chefe estará à mostra; chute novamente para detonar o crustáceo. Pronto!



TENGU MAN — 4 BOLTS

Para conseguir o bolt na primeira área, pule na segunda plataforma que está se movimentando.



Para o segundo bolt, volte depois de conseguir o Astro Crush de Astro Man. Fique de olho no teto, quando você entrar em uma airship durante o tiroteio. Quando o ícone do bolt aparecer, solte o Astro Crush para libertar o bolt.

Perto do fim da sessão de tiro, você verá um bolt no chão depois que detonar o laser gigante.

Pule nas plataformas em movimento na segunda área, até chegar ao ponto mais baixo.

VS. TENGU MAN



Você pode pular nos projéteis de Tengu Man, e também pular no chefe assim que ele mergulhar em sua direção. Porém, fuja dos tornados. Fique perto da área central para ter espaço para manobras, e então atire no inimigo com sua Mega Buster.

CLOWN MAN

5 BOLTS



Você não conseguirá alcançar o primeiro bolt até obter o Rush Cycle (derrote o chefe do level intermediário no estágio Grenade Man). Está na outra extremidade da abertura, no final do primeiro quarto de brinquedos.

O segundo bolt é um pouco mais fácil de ser conseguido. Ele está bem atrás do primeiro inimigo verde que carrega um escudo.



Você vai precisar de Flame Sword para adquirir o próximo bolt. Solte uma Mega Ball para ter impulso extra no seu salto, e assim conseguir chegar à terceira plataforma com a caveira. Pule na plataforma à esquerda, e bata com o Flame Sword no obstáculo.



A plataforma com a caveira leva até outro bolt que não requer Flame Sword. Destrua o canhão à direita, pule do pedestal até uma série de três plataformas (mova-se rapidamente, caso contrário será derrubado). Assim que pular da última, destrua os inimigos.





Nos blocos com "?", procure o caminho até a área ilustrada na tela superior da esquerda e fique no segundo bloco à direita. Você entrará em uma área secreta. Use o Tornado Hold para alcançar o bolt no canto superior esquerdo.

VS. CLOWN MAN



Quando Clown Man começar a se balançar no trapézio, use Tornado Hold para colocá-lo para baixo. Então, carregue seu Mega Buster enquanto ele está zonzo. Quando ele rolar dentro da bola, comece a disparar pelo ambiente, concentre-se e evite o choque com o cara. Ele fica invulnerável neste estado.

GRENADE MAN

5 BOLTS



Quando você chegar aos blocos verdes, atire em um que está bem na sua frente. Então, entre na abertura. Continue destruindo os blocos ao seu redor, até limpar todo o caminho para a direita. Solte uma Mega Ball para alcançar o bolt.

O segundo bolt não está perto nem tão bem escondido. Pule pelas plataformas com bombas até chegar em uma plataforma normal no final.

Você verá o próximo bolt embaixo de um caminho, depois dos martelos. Use o Flame Sword para inflamar o fusível e detonar os blocos.

Pegue o próximo bolt entre os blocos detonados.

Existe um outro bolt no final do corredor dos blocos que foram detonados. Você precisa agarrá-lo e voltar correndo antes da explosão.

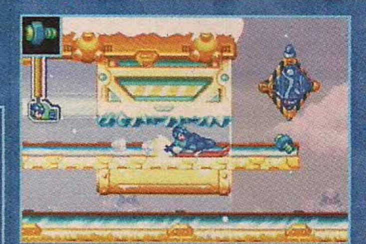
VS. GRENADE MAN



Grenade Man vai atirar em você uma grande variedade de explosivos. Mova-se na direção dele para escapar das granadas, e vá para longe afim de evitar as Flash Bomb. Ele também vai correr em sua direção, então tente não ficar muito próximo. Conte com Thunder Claw no Tornado Hold.

FROST MAN

6 BOLTS



Depois do primeiro coelho durante o snowboarding, um aviso vai aparecer informando que você deve pular e depois sair escorregando. Em vez de fazer isso, pule duas vezes, entre na abertura que surgiu, e pegue o bolt. Fique pronto para pular novamente.



O outro bolt está na primeira seção de snowboarding, e está cercado de truques. Depois de uma seqüência de plataformas caindo, vá para as bordas, como é mostrado na telinha ao lado. Se você esperar um pouco, e então pular na direção das plataformas, conseguirá cair no lugar certo e pegar o bolt. Você estará se movimentando bem rápido, e não terá muito tempo para perceber a aproximação da plataforma. Mantenha os olhos abertos.

Enquanto você desvia de pingüins robôs, verá um bolt na borda. Libere uma Mega Ball para alcançá-lo.



Passe pelo quarto bolt até encontrar um ice launcher. Use o Tornado Hold ou a Mega Ball para alcançá-lo, então pressione o botão do launcher à esquerda e pule imediatamente no outro bloco de gelo. Ele vai escorregar pelo chão, com a pancada, quebrará o bloco em frente ao bolt.

Quando você voltar para dentro, use o Astro Crush para destruir o gelo no chão, então libere o bolt com uma Flash Bomb.

Suba na primeira escada no mesmo local em que um bloco de gelo foi destruído com uma Flash Bomb. Pule na margem da esquerda, suba a escada e então destrua o robô. Use outra Flash Bomb para destruir o bloco de gelo e revelar o bolt.

VS. FROST MAN



Você pode derrotar Frost Man bem rapidamente com uma Flash Bomb. Quando ele pular, escorregue para debaixo, então vire-se. Mantenha distância, e esteja preparado para pular durante os longos ataques dele. Preste atenção também, nos blocos de gelo que cairão quando ele começar a se balançar e a bater no chão.

DUO STAGE — 2 BOLTS



Na primeira vez que você entrar na caverna, verá uma escada à frente. Use a Mega Ball para conseguir agarrar nela.



À direita para o primeiro bolt. Detone os inimigos no próximo ambiente e use Thunder Claw para passar pelas pontas afiadas.

VS. DUO



Quando Duo disser: "Fique pronto", ele vai se transformar em uma bola de energia e começará a quicar por todos os lados. Se você prestar atenção na trajetória da bola, não deverá ter muito problema para desviar dela. Quando os pulsos dele começarem a brilhar, ele tentará te acertar. Corra e pule para evitar o impacto.

SWORD MAN — 3 BOLTS



Entre no teleporter que está à esquerda, e use ThunderClaw para atravessar a área.



Entre no teleporter da direita e use Flash Bomb para atravessar a área.





Enquanto você atravessa a lava, equipe a Flash Bomb e use-a para demolir os blocos marrons que caem (tome cuidado para que os morcegos não te peguem). A escada que apareceu leva para um tesouro com um bolt novinho em folha te esperando.

VS. SWORD MAN



Sowrd Man vai se dividir ao meio em vários momentos. Pule nas pernas dele e suba para o tronco. Quando ele saltar, mova-se evitando assim, ser esmagado por uma estátua gigante. Carregue seu mega Buster continuamente e exploda a parte superior do corpo de Sword Man, assim que tiver oportunidade.

SEARCH MAN — 4 BOLTS



Na terceira área (aquela que desaparece depois que você passou por algumas plantas eletrificadas), vá para o fundo antes de entrar na caverna. Lá existe um bolt no meio da folhagem. Vá para o degrau à direita e pegue-o.

Na próxima área existe um bolt à direita das plantas eletrificadas. Use Flame Sword para alcançá-lo.



Depois de conseguir o segundo bolt, vá para o topo esquerdo. De lá, pule para a borda da direita. Dispare um Tornado Hold, pule dentro do redemoinho e troque para Thunder Claw. Balance na fileira superior até alcançar a escada, a seguir escale acima e elimine os inimigos em seu trajeto.





Enquanto você desvia dos espetos no chão, tenha certeza de pegar ponto certo para poder pular para o outro lado e pegar o bolt. Se você perdê-lo, terá que cair na próxima área e terá que jogar o level novamente.

VS. SEARCH MAN



Search Man é vulnerável a Flame Sword. Então aproveite para usá-la e fatiar o cara. Além de causar grande dano, também evitará os ataques do inimigo. Você ainda pode usar a lâmina para cortar as folhagens em que ele se esconde.

ASTRO MAN

4 BOLTS



Pressione o primeiro botão vermelho, desça à escada e então continue para baixo, vá para a direita, até encontrar a escada que sobe. Pressione o botão verde no topo, vá para a esquerda (você terá que usar Mega Ball ao longo do caminho). Pule sobre o outro botão vermelho, mas sem pressioná-lo, continue pela esquerda até chegar à outra escada. Suba, pressione o botão vermelho na esquerda, volte e desça. Continue até chegar a outra escada. Suba, vá para a esquerda, pressione o botão verde. Volte, desça, então pule na plataforma do meio e vá para a direita. Siga como bloco deslizando e pressione o botão vermelho. Continue para a direita e você encontrará o bolt.

Enquanto você sobe a escada na torre, verá um bolt no outro lado, em uma passagem estreita pela esquerda.

Perto do fim da área (com plataformas que desaparecem) existe um bolt, bem abaixo na tela.

No segundo labirinto à direita, desça duas escadas, vire à esquerda e pule na plataforma depois da segunda escada. Pise no botão vermelho, continue à esquerda e pressione o botão verde. Agora, desça a escada da qual desviou antes. Pressione o botão vermelho da esquerda novamente, suba, vá para a esquerda até alcançar outra escada, que desça. Desça esta e a próxima escada, então pressione o botão vermelho à direita e continue nesta direção. Use Mega Ball para chegar ao topo. Pressione o botão verde e pegue o bolt.

VS. ASTRO MAN



Astro Man faz chover meteoros, é praticamente impossível desviar de todos, mas você pode disparar tiros contínuos com Homing Sniper para prevenir ataques. Quando ele ficar sem energia, detone-o com um Tornado Hold ou com Flash Bombs.

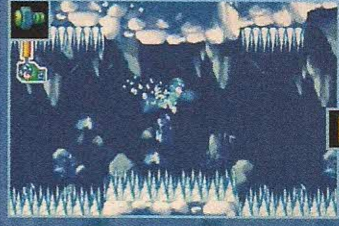
AQUA MAN

4 BOLTS



Logo após detonar o chefe do estágio itermediário, você entrará numa passagem parcialmente submersa e que tem o teto rachado. Use Astro Crush para colocar o teto no chão e com isso subir o nível da água. Depois disso, nade até o bolt à direita.

Na próxima área, use Tornado Hold na bola na direita, então passe pela pequena abertura atrás dela.





Quando você estiver pronto para sair do lugar onde encontrou o bolt anterior, suba apenas na primeira escada e então nade até a saída à direita. Passe com cuidado pelo túnel e chegue até as plataformas com bombas. Logo em baixo, no centro, você encontrará um bolt.



Para conseguir o bolt final, jogue o level novamente, suba em ambas as escadas na área em que você encontrou o segundo bolt, então saia pela parte superior. Quando você entrar no túnel seguinte, vá para a parede da esquerda para chegar onde o bolt está.

VS. AQUA MAN



Astro Crush causa um dano enorme em Aqua Man e evita que ele ataque você. Quando a arma ficar sem energia, acabe com ele com o Mega Buster. Se Aqua man mirar o canhão de água em você, encontre um lugar seguro e fique por lá.

DR. WILY

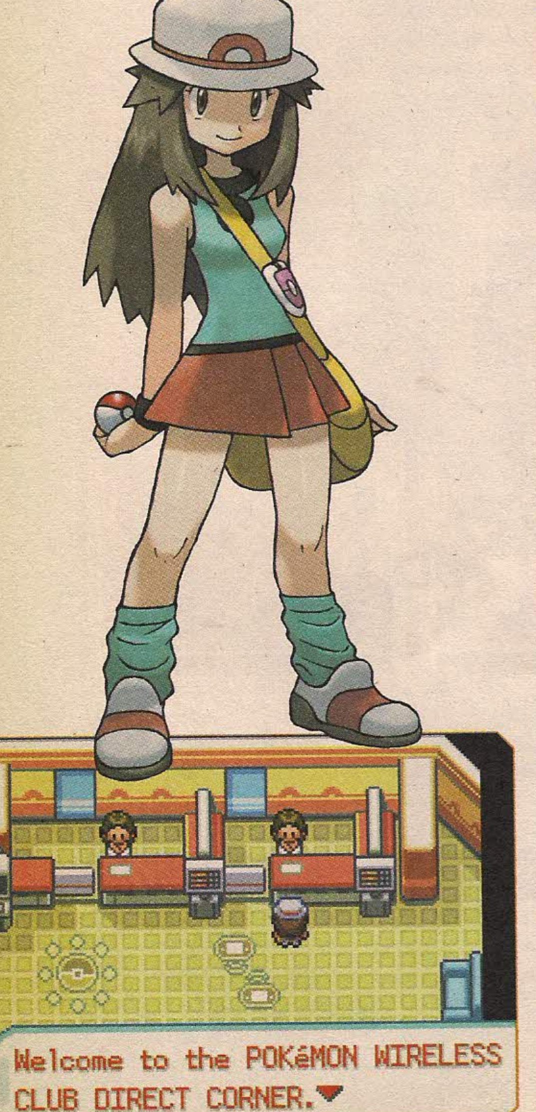
Depois de pulverizar os últimos robôs dele, é hora de cuidar do próprio doutor. Willi's tower consiste em cinco levels, nos quais suas habilidades serão mais do que testadas. No quarto testágio, você vai ter que encarar os oito chefes novamente. Felizmente, as mesmas estratégias do jogo podem ser usadas aqui (e você também pode usar Ice Wave e Water baloon para fazer um trabalho mais rápido com Tengu Man e Sword Man, respectivamente).

POKÉMON FIRERED LEAFGREEN

As primeiras aventuras dos monstrinhos de bolso como você nunca viu!

Por JP Nogueira

Antes, vamos fazer uma viagem no tempo! O ano é 1995. Dois jogos recém-lançados revolucionam a história do **Game Boy: Pocket Monsters Green** e **Pocket Monsters Red**. O objetivo em ambos é o mesmo: viajar por um mundo repleto de monstros, capturando e catalogando aqueles que encontrar. Mas para completar a coleção, é preciso conectar dois jogos diferentes para trocar criaturas exclusivas de cada versão. Outra sacada legal é que você pode usar bichos da sua própria coleção para batalhar contra um amigo. E assim começa a febre mundial. Quase dez anos depois do início da febre Pokémon, dois novos jogos da franquia estão prestes a chegar ao Ocidente. **Pokémon FireRed** e **LeafGreen** são remakes dos primeiros games dos monstrinhos de bolso, lançados em 95 no Japão, e prometem ser tão revolucionários quanto seus antepassados.



O retorno dos reis





Pra começar, *FR/LG* trazem de volta o continente de Kanto, repleto de monstrinhos exclusivos como Charizard, Snorlax e Mewtwo. Alguns aprendem golpes novos nessas versões. Que tal um Nidoking com Megahorn? E o melhor: todos eles compatíveis com as versões *Ruby, Sapphire* e *Colosseum*, totalizando 381 monstros pokés até o momento. Como já é costume, você pode escolher jogar com um garoto ou uma garota como personagens. Um arquipélago completamente novo também faz parte do mapa, incluindo um esconderijo da Equipe Rocket e várias ruínas anciãs.

Os remakes são voltados para um público iniciante, com telas de ajudas e dicas ao simples toque de um botão. Alguns recursos mais sofisticados de *Ruby/Sapphire*, como Contests, foram simplesmente retirados. Mas a grande novidade fica por conta do Wireless Adapter, um acessório que vem junto dos cartuchos e permite a conexão sem cabo entre dois GBAs. Com ele o jogador pode visitar a Union Room e, lá dentro, interagir com até outras 40 pessoas para trocar monstros, batalhar ou até mesmo bater um papo através de um Chat. Uma revolução na história do Game Boy.

POKÉ WORLD

FireRed e LeafGreen já estão quase lançados. E essas versões não poderiam vir em melhor hora. RS é um grande sucesso, sem dúvida. Mas com os Pokémon disponíveis até o momento, o estilo de jogo se tornou bastante ofensivo, com batalhas decididas pela sorte, ou mesmo por quem conseguir bombar seus Pokémon primeiro. Esse paradigma faz com que muitos jogadores acostumados com o jeito GSC de ser se desinteressem. Os "novos velhos" Pokémon virão com novos golpes, Abilities e capacidades, e, com certeza, mudarão esse panorama nos combates, podendo atrair os últimos "heróis da resistência" de GSC a se renderem aos encantos das versões Advance. E se você, treinador, estiver cansado do mesmo velho jogo, de vencer a Elite dos Quatro umas trocentas vezes e com todos os seus monstrinhos no Lv100 e com 9.999.999 de grana, tente encarar novos desafios. Apareça nos torneios, faça novos amigos, enfrente outros jogadores e conheça suas estratégias para bolar suas contra-medidas. Você verá como isso abrirá um novo mundo em Pokémon para você.

Eric Araki, com saudade do início, quando milhares de jogadores batalhavam por uma insígnia

LIGA OFICIAL
DETONA NAS FÉRIAS

Os maiores eventos de anime arrasaram nas férias dos jogadores

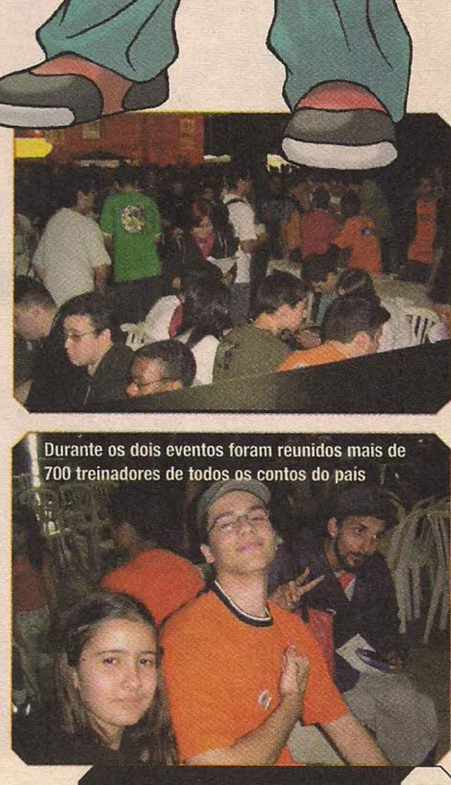
Por JP Nogueira



Julho é o mês mais esperado por todos os jogadores do país. E não é de se estranhar, já que é a época do ano na qual é possível esquecer da escola e usar o tempo da melhor forma possível: jogando! Mas os fãs de anime tinham um motivo especial para estarem ansiosos pela a chegada do mês. Afinal, foi durante as duas primeiras semanas de julho, que os dois maiores eventos de animação japonesa da América Latina aconteceram, o AnimeCon e o AnimeFriends.
Entre os dias 2 e 4 de julho, aconteceu a sexta edição do AnimeCon. O evento contou com mais de treze mil visitantes durante os três dias, e trouxe uma grande leva de atividades. Entre elas estavam o torneio oficial da Nintendo (leia nota), partidas de pebolin humano, duelos de cotonetes, shows de bandas de AnimeSongs e, claro, a etapa regional da Liga Oficial Pokémon Evolution, que reuniu por volta de duzentos participantes.
Na semana seguinte, dia 8 de Julho, o Espaço das Américas, em São Paulo, foi palco de uma verdadeira invasão. A segunda edição do AnimeFriends consagrou o evento como o maior da América Latina, conquistando mais de vinte mil visitantes, vindos de todos os pontos do país, além de fãs da Argentina e arredores. Só quem estava presente sabe como o lugar ferveu, mesmo com o frio intenso que fazia na cidade; o agito foi tanto que no domingo algumas pessoas conseguiram entrar apenas no final da tarde, tamanho o público presente no lugar.
O AnimeCon e o AnimeFriends fizeram, cada um à sua forma, a terra tremer. Cada evento conquistou o público de maneira particular. Apesar de mais modesto, o AnimeCon trazia uma série de atividades para a participação do público. O visitante entrava e logo era impelido a participar dos quizes, dos torneios de videogame, das batalhas de cotonetes e tudo mais. O AnimeFriends, nesta edição se tornou um verdadeiro paraíso das compras; para os fãs que podiam pagar, claro. Ambos tiveram seus problemas, em maior ou menor grau, mas estes eventos vão ficar na memória de quem estava lá.



Donkey fazia suas macacadas entre os jogadores no estande da Nintendo



Durante os dois eventos foram reunidos mais de 700 treinadores de todos os contos do pais

Todos os Líderes de Ginásio do país



Os treinadores também tiveram motivos para aguardar ansiosos o AnimeFriends. Foi lá que aconteceu o Desafio Unificado da Liga Oficial Pokémon Evolution, o esperado torneio que reunia em um mesmo lugar todos os líderes de ginásio do país. Foi nesta ocasião que os treinadores tiveram a chance de encarar o líder de seu ginásio favorito e conquistar sua insígnia. Ao coletar oito delas, ele estaria habilitado para enfrentar a poderosa Elite dos Quatro Brasileira, sem precisar passar pelas preliminares. Em outras palavras, o Unificado é a grande chance para qualquer treinador chegar mais perto do posto de Grande Campeão.
Cada ginásio possuia uma regra especial para testar as habilidades dos desafiantes. Os jogadores deveriam mostrar seus conhecimentos com diversos times diferentes, diante de regras como "proibição de tipo" ou "proibição de repetição de golpes". Além do mais, o torneio marcou a liberação dos monstrinhos encontrados apenas em *Pokémon Colosseum*. Isso tudo resultou em uma miríade de estratégias e times, e apenas os mais preparados – ou sortudos, se destacaram. Apesar da grande dificuldade em vencer os torneios, discípulos e líderes levaram para casa suas insígnias oficiais. No último dia aconteceu ainda o Torneio dos Campeões, em que os ganhadores dos ginásios nos dias anteriores puderam participar e concorrer a vários Game Boy Advance, GameCubes e diversos jogos.
Foram quatro dias de agitação para os mais de quinhentos participantes. A geração *Ruby/Sapphire* marcou de vez seu território, apesar de alguns ginásios disponibilizarem torneios GSC para os mais atrasados. Batalhas aconteciam a todo momento entre dois ou quatro jogadores.
Vários participantes trocavam monstrinhos para completar a Pokédex ou para formar times mais fortes, enquanto outros combatiam apenas pelo prazer de jogar. Houve também muitas disputas de Contest e trocas de informações no Mix Records.
Ao final, muitos treinadores ficaram próximos de conquistar as oito insígnias oficiais para encarar a Elite, mas até agora, apenas um deles conseguiu o feito. Daniel "Thunder" Assis conquistou nos quatro dias não apenas oito, mas onze insígnias oficiais. Ele será o primeiro a desafiar a E4, depois de atravessar os Ginásios Oficiais. A grande batalha está prevista para o final do ano, quando acontecerá o Desafio à Elite dos Quatro Brasileira, provavelmente durante o Ressaca Friends, em outubro. Você vai perder essa?


Alguns ginásios tiveram torneios em Double, permitindo aos jogadores explorar novas estratégias


Não se assuste: apesar de ter sido realizado na área de Bar do evento, nenhuma bebida alcóolica foi encontrada







Os antigos membros da Equipe Arena, Juliana Fernandes e Eric Araki, continuam a todo o vapor nos eventos

À direita, Ciro "Chocotone" Tsunami, o novo integrante do Ginásio Fantasma

nem tudo sunfloras

Apesar dos esforços da equipe da Liga, diversos fatores contribuiram para que tanto o desafio unificado, quanto o evento fossem pesadamente criticados, e algumas vezes com razão. Os organizadores de atividades no AF tiveram de lidar com uma superlotação que, definitivamente, atrapalhou o bom andamento de seus torneios. A Liga foi uma das mais afetadas.

Além de ter seu espaço reduzido devido à quantidade de pessoas, bem em frente a área reservada para os combates, havia o palco do AnimeKê, ativo durante dez horas por dia. Mesmo muito engraçado em vários momentos, era complicado tanto para os participantes quanto para os organizadores ouvirem pela milésima vez o tema de Cavaleiros do Zodiaco. O barulho atapalhava a concentração dos treinadores, além de ser um rival desleal para a voz dos organizadores, que gritavam para manterem a ordem nos ginásios.

Com tantos visitantes, as cadeiras reservadas para a LOPE se tornaram muito visadas. Não era difícil ver grupos se aproximando com refeições tentando utilizar as mesas dos torneios. Isso obrigou o pessoal da organização a evitar a circulação de jogadores dentro da área dos torneios, o que resultou em algumas discussões isoladas. Tudo isso muito diferente do ano passado, quando cada Ginásio foi acomodado em uma sala, o que facilitou bastante a tarefa de organizar torneios grandes como o Unificado. A organização da Liga teve um espaço equivalente a uma das salas do ano passado (ou seja, quatro vezes menor), para um público não muito menor que o do evento anterior.


Os treinadores do Rio de Janeiro marcaram forte presença nos dois torneios.

Apesar de muitos dos problemas estarem fora do alcance da organização da LOPE, fica aqui o pedido de desculpas pelas confusões e problemas a todos os jogadores. E também a promessa de que mudanças serão implementadas para melhorar ainda mais os torneios da Liga Oficial Pokémon Evolution. Afinal, é a diversão e amizade dos participantes que mantém toda essa comunidade unida. Aguardem!



Nintendo Power

Durante os dois eventos, um dos estandes mais importantes para os fãs de games estava presente. A Nintendo esteve com força total tanto no AnimeCon quanto no AnimeFriends, trazendo vários GameCubes e GBAs SP prontos para a ação. Foram promovidos diversos torneios com títulos da Nintendo, como *Pokémon Colosseum, Mario Kart: Double Dash!!, Wario Ware Inc., Fifa Soccer 2004* e *Soul Calibur 2*. Um telão foi colocado para que todos tivessem a oportunidade de assistir aos melhores momentos e vibrar por seus personagens. Houve até mesmo uma cena memorável da grande final do torneio de *Smash Bros. Melee*, em que dois Sheiks foram espancados por um Mario! Nem é preciso dizer que a galera foi ao delírio.

O torneio de *Pokémon Colosseum* aconteceu em ambos os eventos no domingo, e reuniu novatos e veteranos em busca de um GBA SP CLASSIC NES. Este campeonato foi bastante especial, um verdadeiro vale-tudo Pokémon com cada treinador utilizando dois monstrinhos ao mesmo tempo na arena 3D. As únicas regras eram as básicas do *Colosseum*, e choveram guardiões como Kyogre e Groudon.

Durante o AnimeCon, o campeão Daniel "Thunder" Assis, de São Paulo, teve o prazer de limpar a arena com a cara dos Pokémon derrotados de seu adversário. "Antes de começar a luta, ouvi que nós que participamos de torneios da Liga não sabemos jogar, que só nos escondemos atrás de regras", ri Thunder. "Eu fui e mostrei que quem anda precisando se esconder atrás de regras eram eles". No AnimeFriends, o campeão foi o ex-líder do ginásio Elétrico, Thiago "SuperRaichu" Calmon, do Rio de Janeiro, que levou seus oponentes de forma brilhante.

O torneio de Mario Kart: Double Dash!! foi um dos mais procurados no estande da Nintendo

Outra grande surpresa foi a distribuição em massa de brindes por parte da Nintendo, com vários modelos de camisetas e bolsas de Game Boys para todos que visitavam o estande. Os irmãos Mario e Luigi marcaram presença também, passeando entre os visitantes e posando para fotos, enquanto o macacão Donkey Kong passava o tempo pentelhando a galera. A Conrad Editora também esteve lá e promoveu o primeiro Concurso de Cosplay da Nintendo (leia matéria na seção Hot Shots). Tudo no maior clima de E3 para fazer a felicidade dos Nintendomaníacos.


As batalhas do ginásio Glacial do Paraná ferveram em São Paulo.




O pessoal da organização da Liga Oficial, em um dos raros monentos de discontração.





Dragon Ball Z: Supersonic Warriors







A maioria dos fãs de **Dragon Ball Z** fica de cabelo em pé quando ouve que a Atari vai lançar mais um jogo da série para GBA. Mas desta vez a história é outra. Você pode ficar bem mais tranqüilo: o jogo não foi feito por uma empresa americana, mas sim pela Banpresto, e trazida ao ocidente pela Atari. Pancadaria de primeira na telinha, **Dragon Ball Z: Supersonic Warriors** é um jogo de luta em ambiente pseudo 3D, algo difícil de imaginar que poderia existir para Game Boy Advance, mas possível graças ao chip Mode 7. De início é meio difícil se acostumar com tudo; a aproximação e o afastamento da tela, os movimentos e tudo mais, especialmente porque os personagens ficam muito pequenos quando se afastam demais. Felizmente, o jogo tem um tutorial explicando tudo, passo a passo, desde uma simples corrida até um poderoso Kame Hame Ha, que aqui pode arrancar até a metade de sua energia. O problema maior é acertar o tal golpe, já que a esquiva é muito simples nesse game.

Você também encontrará várias opções de jogo. No Story você pode conferir a história pelos olhos de cada um dos personagens que existem no game, ou ainda jogar uma saga inteira (Namek, Cell ou Boo), passando por cada um dos principais momentos do anime. O chato é que existem poucos personagens se comparado a um **Dragon Ball Z: Budokai**, por exemplo. Essa economia de personagens faz a diferença, uma vez que eles não aparecem em nenhuma parte da história, nem mesmo em imagem. No **Dragon Ball Z: Battle** você pode optar por lutar sozinho ou em um grupo em várias lutas seguidas. Em troca, você recebe pontos para liberar mais personagens ou uma dificuldade maior. No Challenge você monta o seu time para enfrentar outras equipes com o nível maior que o seu, em troca de pontos também.



A melhor versão para o portátil?

O game ainda possui um Free Battle para lutas simples, um training com tutorial de movimentos, além da possibilidade de lutar contra outros jogadores no modo Multiplayer. Além de tudo isso, **SW** ainda possui algumas músicas do anime. É um jogo divertido, que garante várias horas de jogo para os fãs de **Dragon Ball**.

Daniel Lima

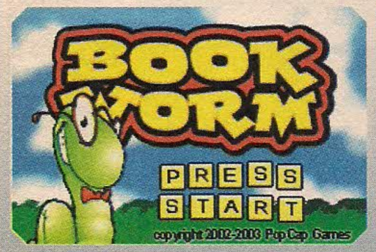
Gráficos 9.0 Som 7.0 Jogabilidade 8.0 Diversão 10.0 Replay 9.5

Produtora: Atari
Desenvolvimento: Banpresto
Número de jogadores: 2
Gênero: Luta

Nota Final 9.0

Finalmente uma pancadaria de Dragon Ball com alta qualidade. Pena ter tão poucos personagens...

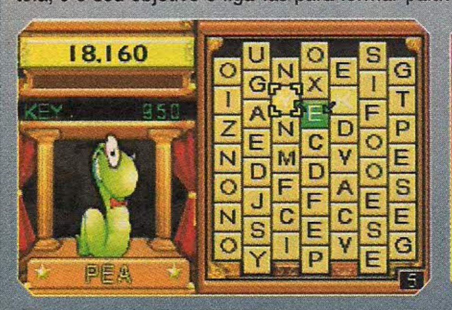
Bookworm





Sabe aquele passatempo, o caça-palavras? A Popcap pegou o conceito e adaptou para um jogo de internet que fez um bom sucesso. Como o Game Boy sempre foi um excelente parceiro de puzzles, não era de surpreender que a telinha do portátil recebesse uma versão de **Bookworm**. O esquema do jogo é bem simples e viciante. Várias letras são dispostas em blocos na tela, e o seu objetivo é ligá-las para formar palavras. Cada vez que isso acontece, você alimenta o bicho-de-livro e novos blocos aparecem. Quanto maiores e mais complexas forem as palavras, mais pontos você recebe. São quatro tipos de blocos: comuns, vermelhos, verdes e amarelos. Se os blocos vermelhos chegarem ao topo da tela, fim do jogo. O grande problema é que você tem que ter um bom conhecimento de inglês, já que as palavras formadas são nessa língua.

JP Nogueira







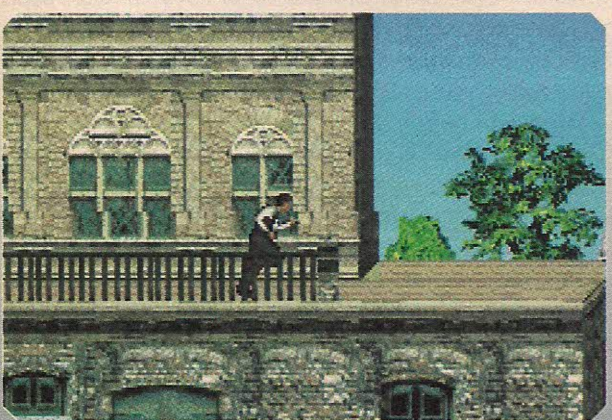
Gráficos **5.0** Som **5.0** Jogabilidade **7.0** Diversão **7.0** Replay **9.0**

Produtora: **Majesco**
Desenvolvimento: **Pop Cap Games**
Número de jogadores: **1**
Gênero: **Puzzle**

7.0 NOTA FINAL

Simplicidade faz desse jogo um excelente passatempo para viagens.

Around The World in 80 Days



Dar a volta ao mundo dentro de um balão em 80 dias, já não é mais novidade. Afinal, depois de ser imortalizada por Júlio Verne, em sua obra "A Volta ao Mundo em 80 Dias", a jornada foi reciclada um sem-número de vezes. Mas que tal fazer essa corrida contra o tempo no GBA? Pois é exatamente o que **Around The World in 80 Days** se propõe a fazer. Baseado no novo filme da Disney (que ainda nem deu as caras por aqui), o jogo tem início quando o banco da Inglaterra é assaltado. O problema é que você é o ladrão, vivido no filme por Jackie Chan! Enquanto tenta escapar dos guardas, Jackie encontra em Phileas Fogg, um inventor maluco que promete dar uma volta ao mundo em 80 dias, a chance que precisava para fugir da polícia. No começo é tudo muito simples: os ideogramas que o personagem tem de reunir para passar de fase ficam em lugares óbvios e os inimigos são fracos. Mas à medida que você vai chegando ao final, as dificuldades vão aumentando. Os símbolos começam a passar desapercebidos e acabam ficando para trás; os adversários se tornam imunes a certos ataques e, em alguns casos, é necessário observar o ponto fraco deles para poder acertar um único golpe. Os cenários não são bem trabalhados, mas a parte gráfica não é ruim. A possibilidade de salvar seu progresso faz falta aqui. Quanto aos sons... Bom, é melhor deixar o volume no mínimo.

Juliana Fernandes

Gráficos **8.5** Som **8.0** Jogabilidade **8.5** Diversão **9.0** Replay **8.0**

Produtora: **Hip Games**
Desenvolvimento: **Saffire**
Número de jogadores: **1**
Gênero: **Ação**

8.5 NOTA FINAL

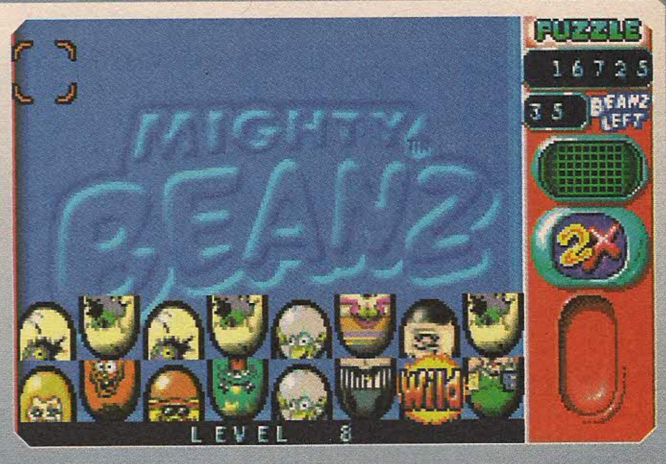
É o mais divertido dos dois games, além de ser um dos melhores jogos de ação dos últimos tempos.





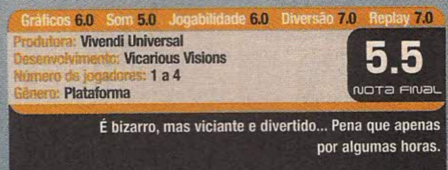
Might Pocket Beanz Puzzle





Você gosta de games de "quebrar a cabeça"? Então este é o seu jogo. Não, não se trata de outro **Tetris** ou **Shapes & Colums**, com aquela velha história de alinhar peças ou combinar cores para se dar bem. Para faturar uma boa pontuação basta ligar as cabeças que estarão espalhadas pela tela em seus respectivos corpos. A medida que a dificuldade aumenta, mais personagens vão surgindo para dificultar as coisas e menos tempo você terá para arrumar tudo. Por sorte, a combinação correta é mostrada no canto da tela. Além disso, dá para jogar sozinho ou contra a máquina em dois modos de jogo diferentes. Apesar de divertido, **MPB** enjoa fácil, algo estranho para um game de puzzle, já que todos os níveis são praticamente iguais. Esqueça os cenários excelentes ou aqueles efeitos impressionantes. Os gráficos são bem simples, bem como os sons, que algumas vezes são até chatos.

Juliana Fernandes



É bizarro, mas viciante e divertido... Pena que apenas por algumas horas.

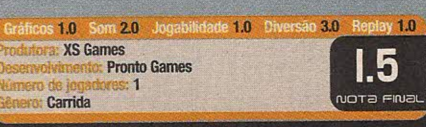
Thunder Alley





Nós que trabalhamos com análise de jogos, muitas vezes temos que ouvir reclamações sobre determinadas notas que damos. Muitos leitores se revoltam, dizem que estamos errando nas avaliações dos textos, etc. Porém, muitos destes leitores não passam nem perto das bombas que temos que aguentar, ou melhor, tentar jogar. Por exemplo, **Thunder Alley**, este mesmo review que você está lendo. Sabe qual a melhor frase para definir este jogo? "Rir para não chorar"! Na hora de começar o review, temos sempre que tentar jogar sério, mas não é posseivel fazer isso e agüentar o jogo por muito tempo. O carro, apesar de estar no deserto, desliza mais que um patinador russo no gelo. O cenário é absurdamente mal feito. O cenário me deu a nítida impressão que foi totalmente feito com papelão. Acredite ou não, o melhor efeito sonoro é a buzina com uma musiqueta extremamente brega. Quando pensei que o sofrimento estava acabando e que todas as partes ruins do jogo já tinham aparecido, lembrei de prestar atenção aos pilotos. Tenho apenas um comentário a fazer: as caricaturas dos pilotos são bem esculachadas, e só! Quer diversidade? Aqui você não vai encontrar, são apenas dois modos de jogo, o Practice e Tournament. Mas é preciso muita perseverança para completar as pistas. A forma como o cenário vai se construindo prejudica muito a jogabilidade, sem falar que entre uma manobra e outra seu carro simplesmente sai da tela. E ele pode explodir se ficar muito danificado, o que você com certeza vai comemorar!

JP Nogueira



Entregue o GBA para seu primo de seis anos, e divirta-se assistindo.

Super Collapse II

Bem vindo a mais um jogo de Puzzle. Assim como em todos os outros games de seu gênero, em **Super Collapse II** sua missão é obvia: basta explodir um trio de bloquinhos da mesma cor. Isso será o suficiente para garantir uma boa pontuação e avançar de nível. Simples não é? Mas nem por isso deixa de ser divertido. Neste game, o que mais impressiona é a variedade de modos. São quatro modalidades diferentes de jogo. Apesar do objetivo não mudar, em alguns os quadradinhos coloridos surgem da base e do topo da tela, enquanto em outros novas linhas vão se formando ou surgindo a medida que os cubos são explodidos. Em alguns casos, como no Puzzle, é melhor tomar cuidado, pois qualquer movimento errado pode fazer aquela sua estratégia brilhante ir para o espaço, já que a tela tem de se esvaziar. A parte gráfica é bem trabalhada (para um jogo de Puzzle) e os sons também não são ruins.

Gráficos 7.0 | Som 5.0 | Jogabilidade 7.5 | Diversão 7.0 | Replay 8.0

Produtora: Majesco
Desenvolvimento: GameHouse
Número de jogadores: 1
Gênero: Puzzle

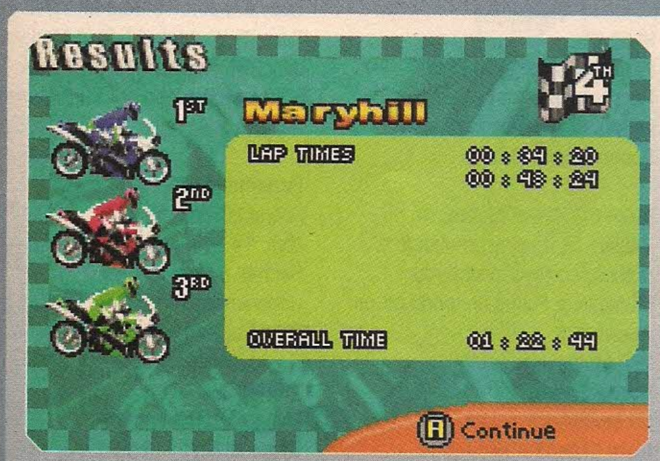
7.0 NOTA FINAL

É uma boa pedida para quem gosta do gênero.

Juliana Fernandes



XS Moto





Está à procura de um bom jogo de corrida de motos? Então **XS Moto** não é o que você quer. O game deixa a desejar, principalmente pela falta de opções. Não espere uma grande variedade de pistas, corredores, motos, equipamentos... Existem apenas doze circuitos e só quatro personagens diferentes, cada um com sua própria moto. Não que os pilotos mudem a jogabilidade; qualquer derrapada fará com que você acabe beijando o asfalto. E nem pense em convidar aqueles seus amigos para jogar, pois não há nenhum modo Multiplayer. A apresentação não tem gráficos ruins, mas essa primeira impressão muda logo no início da disputa. Tudo parece ter sido feito às pressas. Os sons não ficam muito atrás, e talvez seja até melhor manter o volume no mínimo.

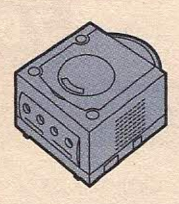
Gráficos 3.0 | Som 2.5 | Jogabilidade 3.5 | Diversão 2.0 | Replay 1.5

Produtora: XS Games
Desenvolvimento: DC Studio
Número de jogadores: 1
Gênero: Corrida

2.5 NOTA FINAL

Melhor passar longe. Se não, é capaz de você passar a odiar games de moto.

Juliana Fernandes



SPIDER-MAN 2

COMPLETE O STORY MODE

Para isso, o código é Treyarch, porém escrito de trás para frente: HCRAYERT. Você começa com 200.000 hero points e mais uma série de upgrades.

HABILITE: THEATRE E O FIGHT ARENA

Basta completar todas as fases de 1 a 15. No capítulo 16, você terá apenas uma missão: conseguir 50.000 ou mais hero points. Vá para a loja quando tiver 6.000 hero points e procure um ícone de máquina fotográfica, este é o Theatre. Compre-o com 1.000 hero points. Agora você poderá assistir aos créditos finais, a abertura da Treyarch e a abertura da Activision. Ao lado da máquina fotográfica existe um outro ícone do Homem-Aranha, este é o Fight Arena. Compre-o com os outros 5.000 hero points. No Fight Arena você lutará com muitos criminosos em cenários diferentes.

DICA: PEGUE O ÚLTIMO ITEM DE VELOCIDADE

Para pegar o oitavo e último item de velocidade é preciso completar a fase 16. Quando a nova fase começar, você tem que pegar 50.000 hero points e ir até a loja para comprar o último item de velocidade.

DICA: ILHA DA LIBERDADE

Para chegar até a Estátua da Liberdade você deve se pendurar em um helicóptero e pegar uma carona. Se descer próximo a Ellis Island poderá sair sem cair na água.

DICA: EVIDÊNCIA DA BATALHA COM O ABUTRE

Vá até o prédio da Chrysler (o enorme prédio próximo ao Empire State). Ao chegar lá, suba até encontrar quatro pirâmides verdes em quatro cantos do prédio. Olhe em volta, encontre algumas penas verdes no edifício que se referem ao primeiro jogo quando você lutou contra o Abutre.



HARRY POTTER AND THE PRISONER

COMO PEGAR AS FAIRY WINGS

Quando você tiver que coletar as Fairy Wings como parte da lição de casa dada pelo professor Severo Snape, terá a chance de ir até Hogsmeade (a floresta ao redor de Hogwarts). Quando as fadas saírem, use Hermione e a magia Flipendo (Knockback Jinx) atingindo-as elas cairão no chão. Então use o feitiço Glacius e congele as fadas para depois recolhê-las.

DICA: COMO DERROTAR AS SALAMANDRAS

Para acabar com uma salamandra basta usar o feitiço Glacius dessa forma apagar o fogo em suas costas, transformá-las em gelo e depois atingí-las com o Flipendo.

JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

PARA PEGAR A GOLDEN GUN

Na tela de pause pressione: X, Y, A, X e Y.

HABILITE O MODO ARENA

Para habilitar o modo Arena, basta jogar os Cooperative Missions e pegar os Multiplayer Points completando os cinco objetivos opcionais.

HABILITE: PERSONAGENS E ARENAS

Para habilitar Arena, pegue os Multiplayer Points no Cooperative Mission

HABILITE O MODO ARENA

Habilite os itens acumulando o número correspondente de Multiplayer Points no modo co-op.

Agent 003:
290 Multiplayer points
Baron Samedi:
50 Multiplayer points
Burn Chamber arena:
370 Multiplayer points
Arena Mode, and Cistern arena:
30 Multiplayer points
Diayato Moscow:
400 Multiplayer points
Egypt Commander:
90 Multiplayer points
Egypt Guard:
180 Multiplayer points
Hezmet Guard:
110 Multiplayer points
Katya Jumpsuit:
320 Multiplayer points
Le Rogue:
260 Multiplayer points
Miss Nagai:
450 Multiplayer points
Moscow Guard:
230 Multiplayer points
Mya:
130 Multiplayer points
Odd Job:
70 Multiplayer points
Serena:
350 Multiplayer points
Serena:
430 Multiplayer points
South Commander:
210 Multiplayer points
Test Lab arena:
160 Multiplayer points

Habilite personagens, modos de jogo, imagens da produção e faça upgrade nas armas ganhando o número correspondente de Gold Medal abaixo:

Upgrade nas Armas:
Cayenne Weapon: 12 Gold Medals
Tank Weapon: 10 Gold Medals
Triumph Weapon: 21 Gold Medals
Vanquish Weapon: 15 Gold Medals
Nanotank Weapon: 24 Gold Medals
Helicopter Weapon: 6 Gold Medals

Personagens:
Katya: 20 Gold Medals
Mya: 14 Gold Medals
Serena: 8 Gold Medals
Underworld: 11 Gold Medals
Miss Nagai: 17 Gold Medals

MODOS DE JOGO

MI6 Combat Simulator:
Todas as Gold Medals
MI6 Survival Test:
Todas as Gold Medals
Gallery:
27 Gold Medals

IMAGENS DA PRODUÇÃO DO GAME

Production Stills 1: 1 Gold Medal
Production Stills 2: 2 Gold Medals
Production Stills 3: 3 Gold Medals
Production Stills 4: 4 Gold Medals

Production Stills 5: 5 Gold Medals
Production Stills 6: 7 Gold Medals
Production Stills 7: 9 Gold Medals
Production Stills 8: 13 Gold Medals
Production Stills 9: 16 Gold Medals
Production Stills 10: 18 Gold Medals
Production Stills 11: 19 Gold Medals
Production Stills 12: 22 Gold Medals
Production Stills 13: 23 Gold Medals
Production Stills 14: 25 Gold Medals

HABILITE OS TRUQUES PLATINUM



Para habilitar os truques abaixo, basta recolher o número correspondente de Platinum Medals completando os objetivos no modo para um jogador. Em seguida coloque o código abaixo depois de pausar o jogo.

Todas as armas: 17 Platinum Medals
Código: X, Y, A, A e X.

Disfarce: 13 Platinum Medals
Código: X, Y, A, Y e B.

Munição dupla: 7 Platinum Medals
Código: X, X, A, X e Y.

Dano duplo: 9 Platinum Medals
Código: X, Y, Y, B e X.

Munição completa:
11 Platinum Medals
Código: X, X, Y, B e B.

Bateria cheia: 15 Platinum Medals
Código: X, Y, Y, A e X.

Golden Gun: 1 Platinum Medal
Código: X, Y, A, X e Y.

Bateria melhorada:
5 Platinum Medals
Código: X, B, B, A e X.

Tração melhorada:
3 Platinum Medals
Código: X, A, A, B e Y.

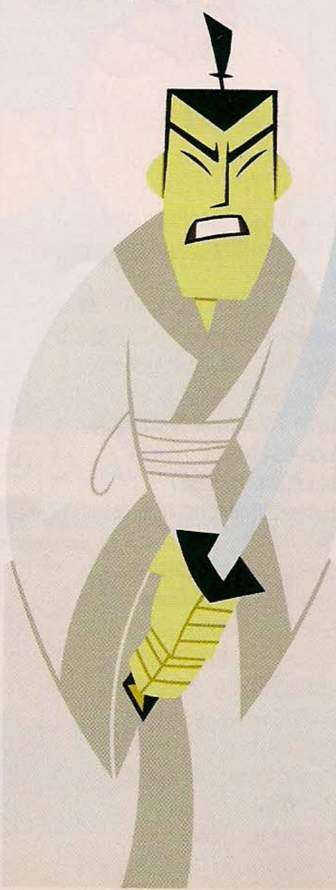
Platinum Gun: 27 Platinum Medals
Dirigir em câmera lenta: 25 Platinum Medals
Munição infinita:
23 Platinum Medals
Bateria ilimitada:
19 Platinum Medals
Código: X, B, X, B e Y.

SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU



PEGUE A CRYSTAL SWORD

Durante o jogo, pressione para ↓ no joystick análogo da direita + ↑ no C-Stick e faça a seqüência: A, X, B e Y.





HABILITE: NOVOS CENÁRIOS

Complete o jogo na dificuldade normal.

HABILITE: MODELOS

Complete o jogo na dificuldade Hard (difícil).

HABILITE: RASCUNHOS

Complete o jogo na dificuldade Easy (fácil).



VEJA A GALINHA GIGANTE

Entre na primeira cidade do jogo e atinja uma das galinhas com a sua espada. Ela vai se transformar em uma galinha gigante e atacar você.

SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS

LISTA DE TRUQUES

Coloque as senhas abaixo na tela de truques, que está no menu da tela Options:
Habilitar tudo: I WANT IT ALL
Dificuldade extra: NAILS
Saúde infinita: FIRST AID
Superpoder infinito: JUICED UP
Faça o teste de força ficar fácil: SORE FINGER
Sem superpoderes: JOR EL
Jogue como Clark Kent: SECRET IDENTITY
Jogue como Parasite: FEELING DRAINED
Controles invertidos: SUPERMAN
Modo câmera lenta: SLOW MOTION
Desligue o tempo: STOP THE CLOCK
Habilite o ataques de todas as fases: SIGHTSEEING
Habilite a biografia de todos os personagens: INTERVIEW
Habilite todas as seqüências que aparecem entre as missões: POPCORN
Habilite o modo Explore Metropolis: WANDERER
Habilite o Shooting Gallery e o item Hunt: CREEP
Habilite o modo Silent Movie: RETRO

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



LISTA DE PASSWORDS

Entre com os códigos na tela de Passwords que está no menu de opções para conseguir o efeito desejado.
Roupa alternativa de Rafael: SLSMM
Roupa alternativa de Leonardo: RSLMD
Roupa alternativa de Michelangelo: RLSLS
Roupa alternativa de Donatelo: RRSLR
Aumentar o poder de Rafael: RDSRL
Aumentar o poder de Leonardo: LMLSD
Aumentar o poder de Donatelo: DRLDS
Defesa dobrada para Leonardo: LDSMS
Defesa dobrada para Donatelo: MLMLS



Defesa dobrada para Michelangelo: MRRML
Defesa dobrada para Rafael: SDRML
Aumentar o poder de defesa de Michelangelo: MSRMM
Mudar os efeitos de som: DDDML
Dobrar o Power Up para Rafael: LSMMS ou RSSSR
Dobrar o Power Up para Donatelo: MLSDS
Dobrar o Power Up para Michelangelo: RLMSM
Dobrar o Power Up para Leonardo: RSDMM
Shurikens infinitos e toda a comida vira pizza para Michelangelo: MSSLD
Shurikens infinitos para Leonardo: SSLDM
Habilite o arquivo de brinquedos da Playmates: LSDRM
Habilite Splintes para o Story Mode: LSLML

Tabela:
S: Splinter
D: Donatelo
L: Leonardo
M: Michelangelo
R: Rafael

X-MEN: NEXT DIMENSION



DESLIGUE A A.I. DO COMPUTADOR

Vá até o menu principal e coloque o cursor sobre Arcade Mode e faça a seqüência: ↑, ↑, ↓, ↓, A, A, B, B, X, X, Y e Y.



SUPERS ILIMITADOS

Vá até o menu principal e coloque o cursor sobre Arcade Mode e faça a seqüência: ↑, ↑, ↓, ↓, A, X, A e X.

X2: WOLVERINE'S REVENGE

ABRA TODOS OS TRUQUES

Para abrir todos os truques, basta entrar com os códigos abaixo no menu principal. Cada um deles abre uma coisa diferente. No final você terá habilitado todos os trajes, todos os arquivos do Cérebro, fará seleção de fases e todos os truques que estão no pause.

B, X, B, Y, Y, Y, L, L e Z.
B, X, B, Y, Y, Y, R, R e Z.
B, X, B, Y, B, X, L, R e Z.
B, B, X, X, Y, Y, X, X, L, L, R, R e Z. .

BATMAN: RISE OF SIN TZU



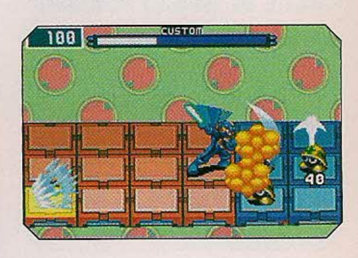
Vá até a tela título, quando o Press Start aparecer pressione e segure L+R e coloque um dos códigos abaixo:

Todas as recompensas: ←, ↓, ←, →, ←, ←, ↓ e →.
Todos os Upgrades: ↓, ↑, ↓, ←, ↓, →, ↑ e ↓.
Dificuldade Dark Knight: →, ↑, ↑, →, ←, ↓, → e ↑.
Combos Ilimitados: ←, →, ↓, ↑, ↑, ↓, → e ←.
Energia infinita: ↑, →, ↑, ←, ↓, ←, ↓ e →.



MEGA MAN BATTLE NETWORK 4 - BLUE MOON

Coloque os passwords abaixo no Numberman Trader para pegar os itens:
AirHockey 3 V: 77038416
Beat (NaviCust block): 25435428
Body Pack (NaviCust block): 43494372
Buster Pack (NaviCust): block 05178924
ColorPoint: 19095677
Custom2 (NaviCust block): 75420107
FlameLine 1 G: 46292983
FlameLine 3 J: 57604335
FullEnergy: 59891137
FullEnergy: 84625799
GunDeSol EX G: 74293099
Hp+500 (NaviCust block): 30873642
Hp+500 (NaviCust block): 97618739
LockEnemy: 27979609
LockEnemy: 37198940
MegaFolder2 (NaviCust block): 02109544
MiniEnergy: 16589650
MiniEnergy: 45798331
Recover300 J: 66703422
Rush (NaviCust block): 73298100
SneakRun: 32108251
SneakRun: 89866302
Tango (NaviCust block): 10170506
TwinFang 3 G: 88019791
Unlocker: 00274304
Unlocker: 94872322
Untrap: 14769745
Untrap: 02368995
Variable Sword C: 03696458
WideShot 3 T: 68009092



SPONGEBOB SQUAREPANTS: THE BATTLE FOR BIKINI BOTTOM



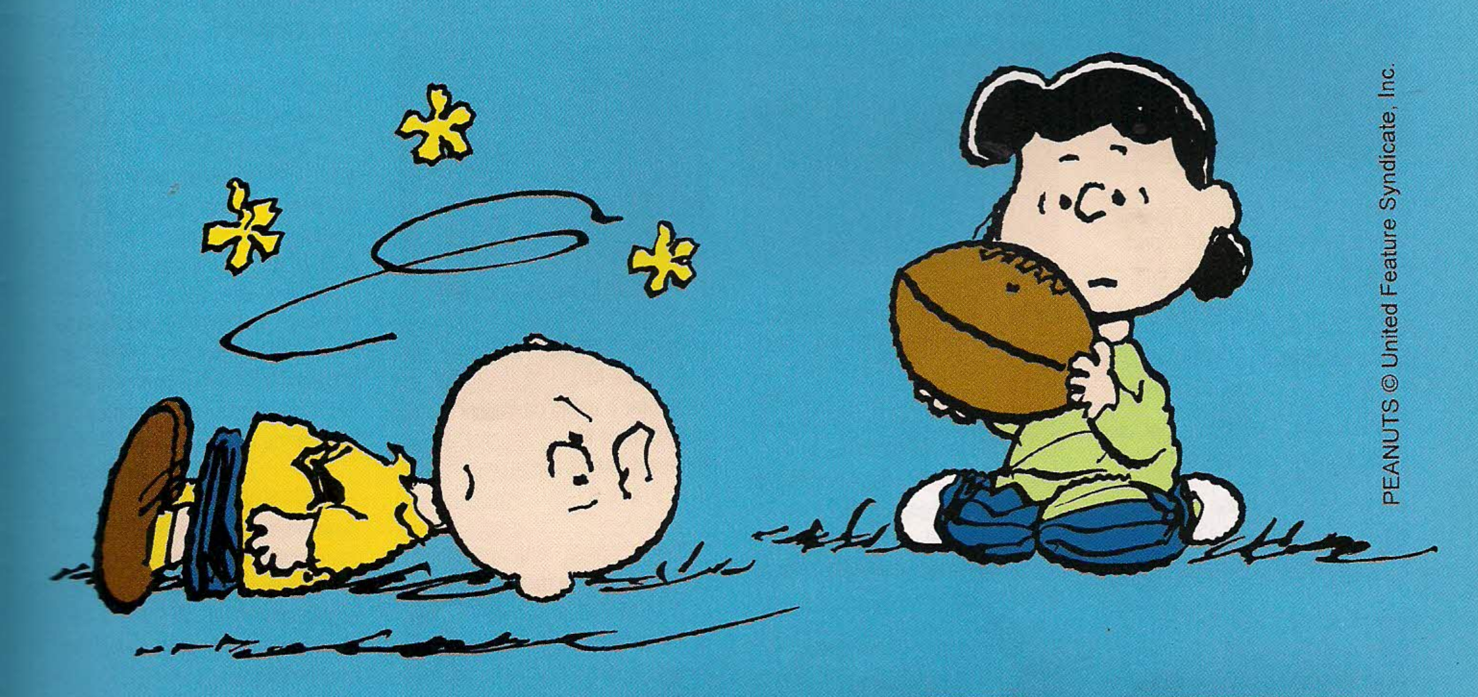
PASSWORDS PARA AS FASES

1-2 - HYK3
1-3 - Q6T3
1-4 - B1D3
1-5 - L2F3
1-6 - CXP5

Steel Squirrel - M5D3
2-1 - C934
2-2 - L2S6
2-3 - BYK4
2-4 - LXT6
2-5 - C?P6
2-6 - R?P6

Star Power - BYF4
3-1 - Q5P4
3-2 - H9SX
3-3 - M9JX
3-4 - BYTX
3-5 - R5JX
3-6 - B2FV

Tente jogar videogame, Charlie Brown



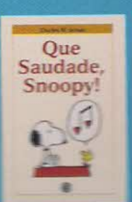
COLEÇÃO DE LIVROS SNOOPY

O CLÁSSICO DOS QUADRINHOS E DA TV EM LIVROS INÉDITOS NO BRASIL



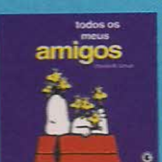


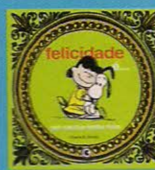


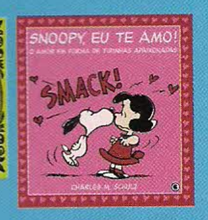














Comece já sua coleção www.conradeditora.com.br

Squid Vicious - M1FV
4-1 - B5FV
4-2 - LXFV
4-3 - H?SY
4-4 - M2JW
4-5 - CYJW
4-6 - M5SY

Spongebot Steelpants - C2FW
Última fase - g860

X2: WOLVERINE'S REVENGE

100 VIDAS

Segure o botão esquerdo na tela de seleção de slot e pressione →, →, →, →, →, → e →.



TODOS OS POWER-UPS

Aperte e segure o botão esquerdo na tela de seleção de slot e pressione →, ←, →, ←, →, ← e →.

PULOS DUPLOS

Aperte e segure o botão esquerdo na tela de seleção de slot e pressione Select, ←, ↑, ↓, ↓, ↑ e ↓.

INVENCIBILIDADE

Aperte e segure o botão esquerdo na tela de seleção de slot e pressione ↓, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓ e Select.

REGENERE-SE COM AS GARRAS EXTENDIDAS

Aperte e segure o botão esquerdo na tela de seleção de slot e pressione →, ↑, ↓, →, ←, Select e Select.

HABILITE NOVOS TRAJES

No menu principal pressione rapidamente ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, B e A.

TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

PASSWORDS

Fase 2: NRBGB
Fase 3: RWHGK
Fase 4: NGGGC
Fase 5: BMFGT
Fase 6: LRHGF
Fase 7: NRPGD
Fase 8: RLPGJ
Fase 9: LWRGH
Final: JGSGF

THE INCREDIBLE HULK



PULAR FASES

Pause o jogo e pressione ↓, →, ↓, →, ←, ←, ← e ↑.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

MUDAR A ROUPA DO PERSONAGEM

Coloque o código L, R, S, L, M e D. Depois segure L e R quando selecionar Leonardo na tela de seleção de personagens.

MUDAR A ROUPA DO PERSONAGEM

Coloque o código L, R, S, L, M e D. Depois segure L e R quando selecionar Leonardo na tela de seleção de personagens.

Coloque o código D, R, R, S, L, e R. Depois segure L e R quando selecionar Donatelo na tela de seleção de personagens.

Coloque o código R, S, L, S, M e M. Depois segure L e R quando selecionar Rafael na tela de seleção de personagens.

Coloque o código M, R, L, S, L e S. Depois segure L e R quando selecionar Michelangelo na tela de seleção de personagens.

TRUQUES PARA DONATELO

Aumente o poder de ataque:
D, R, L, D e S.
Aumente o efeito de Power-Up:
M, L, S, D e S.
Defesa dobrada:
M, L, M, L e S.

TRUQUES PARA LEONARDO

Aumente o poder de ataque:
L, M, L, S e D.
Shuriken Ilimitado:
S, S, L, D e M.
Aumentar o efeito de Power-Up:
R, S, D, M, e M.
Defesa dobrada:
L, D, S, M e S.

TRUQUES PARA MICHELANGELO

Aumente o poder de ataque:
M, S, R, M e M.
Shuriken Ilimitado:
M, S, S, L e D.
Aumentar o efeito de Power-Up:
R, L, M, S e M.
Defesa Dobrada: R, L, D, D, e R.

TRUQUES PARA RAFAEL

Aumente o poder de ataque:
R, D, S, R e L.
Aumentar o efeito de Power-Up:
R, S, S, S e R.
Defesa Dobrada:
S, D, R, M e L.

MODO SPLINTER

coloque o password L, S, L, M e L.

HABILITE AS FASES DE BÔNUS

Coloque os passwords abaixo no menu para habilitar as fases:

Fase Bônus 1 – L, S, M, M e S.
Fase Bônus 2 – S, S, L, D e M.
Fase Bônus 3 – M, S, S, L e D.
Fase Bônus 4 – S, R, L, M, e D.
Fase Bônus 5 – L, S, D, R e M.

HABILITE CASEY JONES

Coloque o Password: S, R, L, M e D

HABILITE OS BRINQUEDOS DA PLAYMATE TOYS

Coloque o Password:
L, S, D, R e M

HABILITE O MODO SUPER HARD

Na tela título coloque o código da Konami: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B e A. A tela vai chacoalhar mostrando que a dica funcionou.

EFEITOS SONOROUS MALUCOS

Coloque o password D, D, D, M e L para mudar os efeitos sonoros.

Legenda:
M: Michelangelo
L: Leonardo
R: Rafael
D: Donatelo
S: Splinter

PROMOÇÃO NINTENDO WORLD 20 ZELDAS PARA VOCÊ



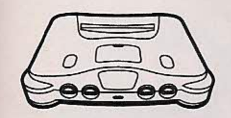
Caixa Postal 07512 – CEP 06296-990 – Vila dos Remédios – Osasco/SP

NOME COMPLETO
DATA DE NASCIMENTO / /
CIDADE/ESTADO
E-MAIL
TELEFONE ( )
QUAIS CONSOLES OU PORTÁTEIS VOCÊ POSSUI?

Preencha e envie o cupom para a **Nintendo World**. As vinte cartas sorteadas levam para casa um *The Legend of Zelda: Collector's Edition!* Participe! Você tem muitas chances de ganhar!

Regulamento

1• A promoção "Nintendo World – 20 Zeldas para Você" é aberta a todos os leitores da revista **Nintendo World** residentes no território nacional, e será válida de 13/08/2004 a 27/09/2004.
2• Para participar do concurso, o leitor deve preencher o cupom anexo e enviá-lo para a Caixa Postal 07512 – CEP 06296-990 – Vila dos Remédios – Osasco/SP.
3• Cada leitor poderá participar com apenas um cupom. Fotocópias não serão aceitas.
4• Farão parte do concurso os cupons enviados (data de postagem no correio) até o dia 30 de agosto de 2004.
5• Serão premiados 20 cupons sorteados com jogos *The Legend of Zelda: Collector's Edition* para GameCube.
6• Os nomes dos vencedores serão divulgados na edição 75 (novembro/2004). Os prêmios serão entregues pelo correio.
7• Ao participar da promoção, os ganhadores concordam em ceder sua imagem e voz para eventual divulgação do resultado, sem que isso acarrete à Conrad Editora eventuais indenizações.
8• A Conrad Editora reserva-se ao direito de eliminar do concurso os participantes que não estiverem de acordo com o regulamento acima.
9• A promoção "Nintendo World – 20 Zeldas para Você" é vetada aos funcionários da Conrad Editora, assim como de empresas coligadas.



SPIDER-MAN N64

COMO FAÇO PARA ABRIR AS ROUPAS DO ARANHA?

É só seguir todas as etapas abaixo.

Homem Aranha 2099
Pegue todos os gibis no game. Essa roupa garante o dobro de dano.

Venom, o simbionte alienígena
Termine o game em qualquer dificuldade. Essa roupa lhe garante teia infinita.

Capitão Universo
Detone o game na dificuldade Hard (difícil) para ganhar a roupa. Ela lhe garante dano duplo, teia infinita e invencibilidade.

Aranha sem limites
Termine o game uma segunda vez em qualquer dificuldade. Essa roupa lhe dá o poder de ficar invisível, é só pressionar c+direita, a qualquer momento.

Aranha Escarlate
Vença Rhino na terceira fase. Esta roupa não tem habilidade.

Ben Reilly
Termine a fase 4 área 2. Vestindo esta roupa você terá apenas dois fluídos de teia.

Peter Parker
Descubra a sala secreta do personagem Kraven, no modo Item Hunt do Training Mode. Olhe a interrogação que aparece embaixo da porta 4. Em uma das laterais da grade, você pode descer atravessando a parede. Passe pela interrogação e ache o item com a roupa de Peter Parker.

Código para habilitar tudo
Na tela de truques digite o código TRUBLEVR para abrir todos os truques, fases, gibis e roupas do personagem.

SUPERMAN

MODO DE TRUQUES

Para ativar o menu de truques, pressione C-↑, C-←, C-↓, C-→ na tela principal, se estiver correto você ouvirá a voz de Clark Kent. Para ativar os truques basta pausar apertando o botão Start e apertar os botões apropriados a seguir:

Truque	Código
Visão de calor	R e L
Pular a fase	C-↑ e C-↓
Restaurar a energia	Z e R
Super sopro	Z e L
Super velocidade e vôo	R e Z
Super força	L e Z



ARMY MEN SARGE' S HEROES 2



CÓDIGOS PARA AS FASES

Fase 2 FLLNGDWN
Fase 3 GTMLK
Fase 4 CHLLBB
Fase 5 CLSNGN
Fase 6 DGTHS
Fase 7 FRNKSTN
Fase 8 BDBZ
Fase 9 LBBCK
Fase 10 DSKJB
Fase 11 GTSLP
Fase 12 SMLLVLL
Fase 13 CHRGT
Fase 14 NTBRT
Fase 15 RDGLR
Fase 16 FSTNLS
Fase 17 WHSWZRD



NOVO UNIFORME

Coloque o código TNMN

POKÉMON PUZZLE LEAGUE

CÓDIGO DO MESTRE

Segure Z e pressione A, B, R, A, A, B, R, A na tela principal. Todas as opções na Puzzle University vão estar abertas.



DIFICULDADE U-HARD

Segure Z e pressione L, L, A e B na tela de seleção de dificuldade, ou termine o game na dificuldade Hard.

DIFICULDADE S-HARD

Segure Z e pressione R, L, A, B na tela de seleção de dificuldade, ou termine o game na dificuldade V–Hard.

FASE DO MEWTWO

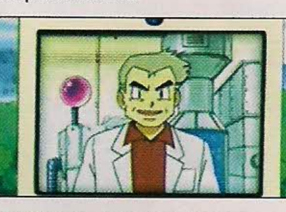
Segure Z e pressione B, ↑, L, B, A, Start, A, ↑, R na tela de seleção de treinadores no 2PVS (2P Stadium), ou termine o game na dificuldade S–Hard.

PERSONAGENS SECRETOS

Segure Z no primeiro Controller e simultaneamente pressione L + R nos dois Controllers na tela de seleção do segundo treinador.

TIRANDO SARRO

Selecione qualquer modo de jogo para dois jogadores. Selecione o primeiro jogador e então pressione A repetidamente.



POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE

PERSONAGENS NAS FASES DO MEGAZORD ARENA

Derrote vários inimigos durante os episódios do jogo para abrir os mesmos personagens no modo Megazord Arena.

DÊ UM SUPER GOLPE COM MEGAZORD

Carregue o seu Power Meter, e aperte C–↓ para usar um golpe especial.

GUERREIRO DE TITÂNIO

Salve o Titanium Ranger na fase 7 e termine o jogo. Espere os créditos terminarem e salve o jogo novamente. Carregue o Save e comece um novo jogo para acessar o novo personagem.

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

Existem duas canções em Ocarina of Time que vão dar uma boa ajuda na jornada de Link.

AVANCE O TEMPO 12 HORAS (SONG OF DOUBLE TIME)

Toque: C–→, C–→, A, A, C–↓, C–↓
Essa canção é útil naqueles momentos em que é preciso realizar tarefas que só acontecem no fim de um determinado dia. Para não ter que ficar esperando.

FAÇA O TEMPO CORRER LENTAMENTE (INVERTED SONG OF TIME)

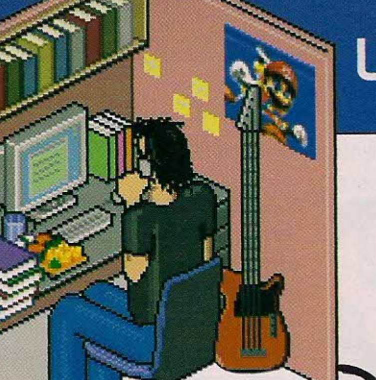
Toque: C-↓, A, C–→, C-↓, A, C–→.
Ao tocar a Ocarina o tempo vai ficar lento, mas Link continuará com os movimentos normais. Essa canção é boa para aqueles momentos em que você precisa sair de uma região e caminhar até outra, economizando o máximo de tempo possível.



DISNEY'S TARZAN

MENU DE TRUQUES

Na tela principal faça a seqüência: ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓ e ↓.



Por Pablo Miyazawa e Eduardo Trivella

Ele é o meu herói!

Seres reais e virtuais que fazem a nossa cabeça

E esse pôster do bigode aí na sua parede, Rochinha? O Mario é seu herói?

Pô, estou há meses para trocar esse pôster.... meus heróis nos games mudaram um pouco. Mas o Mario continua sendo o cara, né? Isso não tem muito como mudar. Você tem algum herói na sua parede?

Hoje não, mas lembra da minha antiga locadora, a Dimensão Games? As paredes eram todas grafitadas com lances de videogames. Tinha um Spider-Man animal! Jogando o game novo do cara, me deu vontade de pintar uma aranha gigante na minha casa!

É engraçado como os heróis mudaram de cara, né? Antigamente, o máximo de herói que se encontrava em videogames eram esses bem clássicos, como o Mario, o Link... agora, eles estão bem mais adultos, mais humanos. O Solid do **Metal Gear**, os caras do **Resident Evil**... eu, particularmente, prefiro os antigos.

Eu fico com um mix dos dois. Curto bastante esse lado mais realista (até certo ponto) dos games, mas não dispenso a parte fantasiosa também. Link, Samus, Mario... são nomes que nunca vão sair da minha cabeça e que sempre me trarão boas lembranças. E olha que curioso! Os três heróis que citei foram criados pela mesma pessoa: Shigeru Miyamoto. Será então que ele é o verdadeiro herói da parada?

O Miyamoto é o grande herói da Big N, de quem curte games Nintendo e de quem aprecia os bons jogos de videogame. Então, fico com os heróis de carne e osso, Trivas. Caras como o Sakaguchi de **Final Fantasy**, o Kojima de **Metal Gear Solid**, o Pajitnov de **Tetris**, o próprio Miyamoto... eles não tem superpoderes, mas são os verdadeiros heróis dessa história toda.

O real por trás do virtual. Esses caras são verdadeiros artistas, e estão tendo o reconhecimento que merecem. Condição de astro já não é mais exclusividade de atriz bonitinha de Hollywood ou de cabeludo malucão do rock and roll. Aposto que esses caras eram tirados de nerds pelos colegas em suas escolas. Hoje, quem diria, são admirados por milhões e milhões de pessoas. Mais ou menos como um Batman ou um Capitão América.

Heróis são os caras que vencem as barreiras do preconceito, correm atrás de seus sonhos e conseguem realizá-los, fala aí! E hoje, os sonhos desses caras se transformaram nos nossos sonhos. Quer coisa melhor que isso?

Herói é você, que passou muita coisa junto comigo e me ajudou a ter minha caricatura feia estampada na revista oficial da Nintendo no Brasil. Escuta... dá pra você fazer um pôster seu pra eu mandar a loira pendurar aqui na minha parede?

Acho melhor não, Trivas. Não ia pegar bem. Senão, iriam exigir pôsteres nossos nas próximas edições. Acho melhor um da Beatriz Sant'Ana, ou do Eric Araki... nós somos muito feios para sairmos grandões na foto! Ha, ha, ha!

Feio eu não sou! Só tô meio despenteado... De qualquer forma, acho melhor pendurar o pôster do Aranha que veio de brinde nessa edição. Já vejo você todo dia no trampo, ia enjoar de ficar olhando para sua cara na minha parede toda hora. Além do que, acho que você não ia gostar de ficar ao lado do meu pôster do "Palmeiras Campeão da Libertadores da América 1999". Esses sim, são meus verdadeiros heróis!

Mas você tá ruim de herói, hein?

TOP 5

Vida de herói não é fácil... tanto que alguns deles até somem depois de um jogo ou dois. Cadê esses caras?!

1 MESTRE
Muita gente se lembra de Actraiser 1 **e** 2**, mas pouca gente se lembra que o herói nem nome tinha.**

2 RADD SPENCER
Depois de dois jogos, Bionic Commando **chegou ao GB Color sem o herói da série. Ninguém gostou.**

3 STANLEY
A Nintendo resolveu lançar Donkey Kong 3 **com um outro herói. Stanley nunca teve o carisma de Mario.**

4 PIT
Muito se falou de uma seqüência de Kid Icarus**, mas Pit só conseguiu virar troféu em** Super Smash Bros. Melee**.**

5 JOE & MAC
Dois irmãos pré-históricos que fizeram fama no Super NES. Devem ter sido comidos por algum dinossauro...



JETIX™

Fox Kids agora é Jetix.

O que você já assistia, agora com o que você mais queria ver.

WWW.JETIX.COM.BR